http://www.oldgamesitalia.net/

144 PAGINE!

GAME GEAR • LYNX • GAMEBOY • MEGADRIVE • NEO GEO
SUPER NES • NES • PC ENGINE • AMIGA • PC •

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70 TAXE PERCUE (TASSA RISCOSSA) MILANO CMP ROSERIO

COMPUTER + VIDEOGIOCHI

CVG

N.24 MARZO '93 L.5.000 (Frs.7.5)

OLTRE 50 GIOCHI RECENSITI PER VOI!

SUPER KICK OFF
IL MITO CALCISTICO FINALMENTE SU MEGADRIVE!

CREEPERS
I BRUCHI DELLA PSYGNOSIS INVADONO IL PC!

BOMBERMAN 93
IL MIGLIOR GIOCO MULTIGIOCATORE?

TERMINATOR 2029
UOMO CONTRO MACCHINA SUL PC!

SHADOW OF THE COMET
L'OMBRA DI LOVECRAFT RITORNA SUL PC!

RUSHING BEAT 2
ANCORA BOTTE SUL SUPER NES!

GRUPPO EDITORIALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO

PERGIOCO
PERGIOCO
PERGIOCO

MILANO Vendita telefonica, consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.

MILANO negozio via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

ROMA negozio via Degli Scipioni 109-111,Metro Ottaviano.

SETTORE CONSOLE

NINTENDO
GAME BOY
SUPER NINTENDO
SEGA MEGA DRIVE
GAME GEAR
ATARI LYNX
NEO GEO

bollettini di listino sempre aggiornati

Anna Spina

D&D 2nd ed. 33900

settore giochi di ruolo

catalogo completo gratuito 8 pagine

CYBERPUNK
FORBIDDEN LORE 33500
FROM THE ASHES 33500
MENZOBERRANZAN 51900
PLAYER'S HANDBOOK 31900
DUNGEON MASTER GUIDE 29900

WARHAMMER 79900 BATTLE MAGIC 54900

boardgames

catalogo completo gratuito 8 pagine

PERGIOCO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mega PC

L'UNICO CHE UNISCE LO STANDARD MS-DOS AL SEGA MEGADRIVE
FANTASTICO PER I GIOCHI, ECCELLENTE PER IL BUSINESS

Ciccognani Studio

a **L. 1.990.000** +IVA

completo di VIDEO, DISCO RIGIDO da 40MB, MS-DOS 5.0 e AMSTRAD DESKTOP con Autoistruzioni, MOUSE, JOYSTICK e MANOPOLA GIOCHI

SEGA MEGA DRIVE

Compatibile

PC

Compatibile

Un potente PC professionale 386SX a 25MHz standard MS-DOS compatibile unitamente ad una fantastica console per videogiochi completamente Sega Megadrive compatibile: con prestazioni decisamente innovative quali la commutazione tra modo PC e modo Megadrive tramite il semplice scorrimento di un pannello frontale unita ad un esclusivo monitor a colori a doppio sincronismo e con altoparlanti stereo incorporati per supportare sia la grafica Super VGA con suono Ad-Lib che la grafica/suono Megadrive.

MegaPC 386SX è prodotto e venduto da Amstrad con licenza Sega Enterprises Ltd.

Amstrad

VIVERE LA TECNOLOGIA

Confrontateci pure.

Pronto Amstrad: 02/3263210 Telefonate per sapere dove trovare tutti i nostri prodotti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOMMARIO

N.24
MARZO '93

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

AMIGA

ARABIAN NIGHTS	48
BART VS. THE WORLD	57
CREATURES	56
LIONHEART	46
PIRACY	58

PC

BATMAN RETURNS	60
BEST OF THE BEST	38
CREEPERS	41
SHADOW OF THE COMET	44-45
SPACE QUEST V	39
STUNT ISLAND	50
TERMINATOR 2029	52
TRANSARTICA	54
ULTIMA UNDERWORLD 2	42

MACINTOSH

CIVILIZATION	53

LYNX

DIRTY LARRY	71

GAME GEAR

ALIEN 3	73
PREDATOR 2	74
STRIDER 2	75
SUPER SPACE INVADERS	72

GAMEBOY

DIG DUG	81
MC DONALD LAND	77
MEGA MAN 3	76
ROBIN HOOD	79
STAR WARS	78
T2 - THE ARCADE GAME	80

NES

F15	109
MC DONALD LAND	110
PARASOL STARS	111
YOUNG INDIANA JONES	108

MEGADRIVE

BEAST 2	108
CHIKI CHIKI BOY	86-87
HOME ALONE	108
MICK & MACK - GLOBAL GLADIATORS	83
POWERMONGER	88
RISKY WOODS	108
SUPER KICK OFF	84-85

SUPER NES

ALIENS VS PREDATOR	100
COMBATRIBES	94
CYBERNATOR	104-105
JIMMY CONNORS' TENNIS	106-107
METAL JACKET	92

SUPER NES

RANMA 1/2 2	102-103
RUSHING BEAT 2	98-99
SUPER VOLLEY	101

MAILBAG 10
I recensori sono dei beoti? La risposta a questo e ad altri inenarrabili quesiti nella rubrica più epistolare dell'Universo.

NEWS 16
Sono talmente nuove che non le abbiamo ancora scritte...

PREVIEWS 22
I giochi che vi attendono prossimamente sono qui ORA (e non avete nemmeno bisogno di accendere il computer)! In più un megaspeciale

INTERVIEW 61
Un'altra intervista in esclusiva per CVG: questo mese è il turno dei Bullfrog che ci parlano del loro attesissimo gioco cyberpunk, Syndicate.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ON! 67
Portatili forever! Terzo mese per ON! la Rivista nella Rivista: ancora più News, ancora più giochi, ancora più pile da comprare...

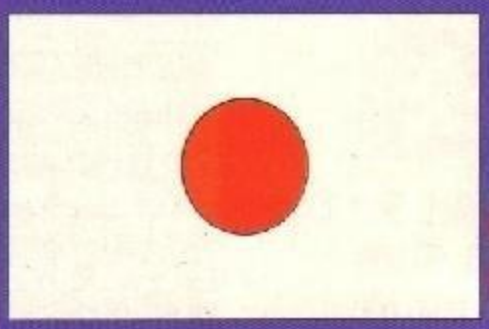
PLAYMASTER 113
Trucchi, cheat mode, consigli, soluzioni... Ma cosa volete di più? Uno speciale su Street Fighter 2? E allora eccovelo!!!

SALONE DEL GIOCATTOLO 126
La vita è un gioco o i giochi aiutano a vivere?

FAR OUT 128
I pirati informatici invadono anche gli schermi del cinema. Leggere per credere.

ARCADE ACTION 130
Dove altro trovate una rubrica mensile su coin-op e affini, curata da un mito giovanile come IUR, se non su CVG?

BOARD GAMES 142
Allo stadio si canterebbe "Board Games siamo noi, Board Games siamo noi...". Ogni riferimento ad altre riviste è puramente voluto...



PAOLO "NIPPON" CARDILLO
Purtroppo è successo: a furia di giocare con videogiochi di provenienza giapponica al nostro Paolo sono venuti gli occhi a mandorla! Pensate che ormai parla solo Tokyese stretto e scrive con gli ideogrammi, così siamo stati costretti ad assumere un interprete per tradurre le sue recensioni. Se almeno la smettesse di mangiare il sushi alle 8 del mattino...

SIMON "USA" CROSIGNANI
A furia di mangiare hamburger e ascoltare rap, prima poi doveva succedere: il nostro Simon s'è autoconvinto di essere americano. Ora se ne va in giro con una maglietta con il faccione sorridente di Clinton e il cappellino di Hulk Hogan a gridare "USA! USA!". E' persino convinto che gli Stati Uniti vinceranno i mondiali di calcio del 1994: più fuori di così...

MASSIMILIANO "ITALIA" ANTICOLI
Mad Max è senza dubbio lo stereotipo perfetto dell'italiano medio fatto redattore: con l'autoradio sempre nella mano destra e "la rosea" nella sinistra per sapere le ultissime notizie sulla sua amata Juve (ma vergognati!), il nostro Max è un fan sfegatato di pizza, spaghetti e mandolino. Pensate che quando è abbattuto mette sullo stereo l'Inno di Mameli. Fate un po' voi...

VINCENZO "BURKINA FASO" RENZI
Ora vi starete chiedendo senza dubbio cosa cavolo c'entri il Burkina Faso con un redattore di CVG... E' presto detto: il Burkina Faso è il paese da cui provengono le pregiatissime cravatte che Vincent indossa con non chalance e che fanno venire il voltastomaco al resto della redazione. Si vede che lì in Africa prendono troppo sole sulla capoccia...

DIRETTORE RESPONSABILE
Pierantonio Palermo

IN REDAZIONE
Massimiliano Anticoli, Paolo Cardillo, Simone Crosignani, Vincenzo Renzi

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

COPERTINA
Silvana Corbelli

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Passoni

HANNO COLLABORATO
Maurizio Miccoli, Alessandro Assi, Fabio d'Italia, Massimo Tomiani, Julian Rignall, Paul Rand, Frank O'Connor, David Upchurch, Gary Whitta, Rik Haynes, Chris Jenkins, Tim Boone

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

CORRISPONDENTE DA LONGUELO
Simone Crosignani

PRESIDENTE AMMINISTRATORE DELEGATO
Peter P. Tordoir

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palermo

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Antonio Parmendola

PUBBLICITA'
Donato Mazzarelli Tel. (02)66034246

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

SEDE LEGALE
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

DIREZIONE, REDAZIONE
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. (02) 66034295 - Fax (02) 66034238

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. (02) 66034465 - 66034467

UFFICIO ABBONAMENTI
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. (02) 66034401 (ricerca automatica)
Hot line per informazioni, sottoscrizione o rinnovo dell'abbonamento.
Non saranno evase richieste di numeri arretrati antecedenti un anno dal numero in corso.
Fax (02) 66034482

Prezzo della rivista	**L. 5.000**
Arretrato	**L. 10.000**
Abbonam. (11 num.)	**L. 38.500**
Estero	**L. 77.000**

Per sottoscrizione abbonamenti utilizzare il c/c postale 18893206 intestato a Gruppo Editoriale Jackson casella postale 10575 - 20110 Milano.

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spedizione in abb. postale: Gruppo III/70

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 819 del 28-12-1990
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi per l'edizione italiana di Computer & Videogames, sotto licenza EMAP PUBLICATIONS, U.K.

Il Gruppo Editoriale Jackson pubblica inoltre anche le seguenti riviste: Amiga Magazine, Automazione Oggi, Bit, Elettronica Oggi, I.O News, Fare Elettronica, Informatica Oggi e Unix, Informatica Oggi Settimanale, Lan e Telecomunicazioni, Meccanica Oggi, Pc Floppy, Pc Magazine, Strumenti Musicali, Watt.

Consorzio Stampa Specializzata Torino — Testata aderente al C.O.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSEGNE IN TUTTA ITALIA IN 24 MAX 48 ORE

PUOI ORDIN
ALLO 059/2523
PUOI ORDINAR
TELEFONANDO A

OFFERTISSIME DEL MESE

NEO GEO CONSOLE+CAVO+JOYSTICK+ALIM. L. 540.000
CARTUCCIE NEO GEO A PARTIRE DA L. 90.000
CARTUCCIE SUPER NES A PARTIRE DA L. 90.000
CARTUCCIE GAME GEAR A PARTIRE DA L. 49.000
CARTUCCIE GAME BOY A PARTIRE DA L. 49.000
CARTUCCIE MEGA DRIVE A PARTIRE DA L. 69.000
CARTUCCIE MEGA CD JAPAN A PARTIRE DA L. 80.000
GAME BOY+CAVO+CUFFIE+TETRIS+1 GIOCO L. 189.000

SI RITIRANO CARTUCCE E CONSOLE USATE

entra nella multimedialità

PRONTA CONSEGNA:
THUNDER LIGHT (scheda 24 bit
16 milioni colori + scheda Sound Blaster)
Accoppiata vincente con
SCANMAN COLOR
Promovie
FUSION CD 16 bit
VIDEO BLASTER
SOUND BLASTER PRO 2 basic
MIDI KIT per Sound Blaster
Multimedia upgrade kit CREATIVE LABS
VIRTUAL PILOT + PC
Vasto elenco di giochi su Compact disc
Enciclopedie in italiano e inglese
Schede ADLIB compatibile + casse
+ cuffie £. 99.000 + IVA

solo nei negozi
MODENA Centro Co
Via Cerv
CASTELFRANCO EMILIA

Assistenza tecn
SASSUOLO Via

SCANMAN LOGITECH
24 BIT
£. 619.000 + IVA

PE

A-Train	L. 99.900
Aces of Pacific	L. 99.900
Air Commandor	L. 89.900
Air - Land - Sea	L. 79.900
Alone in the Dark	L. 109.900
Another World	L. 79.900
Amour Geddon	L. 89.900
Ashes of Empire	L. 99.900
Atac	L. 99.900
Campaign	L. 99.900
Car and Driver	L. 109.900
Civilization	L. 99.900
DarkLands	L. 129.900
Daughter of Serpents	L. 99.900
Deluxe Trivial Pursuit	L. 79.900
Dick Tracy	L. 79.900
Disney Animation Studio	L. 289.900
Double Dragon III	L. 69.900
Dragon's Lair 3	L. 99.900
Dyna Blaster	L. 79.900
Eye of the Beholder II	L. 89.900
Falcon 3	L. 109.900
Formula One Grand Prix	L. 109.900
Goblins 2	L. 99.900
Inca	L. 109.900
Indiana Jones IV Adven	L. 99.900
Indiana Jones IV Arcade	L. 99.900
King Quest VI	L. 99.900
Nippon Safes	L. 79.900
Populous II	L. 99.900
Risky Woods	L. 79.900
Road & Track	L. 99.900
Robin Hood	L. 79.900
Roger Rabbit	L. 79.900
Roma AD 92	L. 109.900
SimArt	L. 99.900
Space Quest IV	L. 99.900
Star Control II	L. 99.900
Star Trek 25th Aniv	L. 69.900
Stunt Island	L. 129.900
The Manger	L. 69.900
The Humans	L. 89.900
The Legend of Kyrandia	L. 99.900
Toyota Celica GT Rally	L. 869.900
3D Construction Kit 2.0	L. 99.900
3D World Tennis	L. 89.900
Ween - The Prophecy	L. 99.900

Vastissimo assortimento di giochi e gestionali in italiano originali su CD-ROM

1 st Chess Tutor	L. 99.900
A Line in the Sand	L. 99.900
Air Combat	L. 79.900
Alcatraz	L. 79.900
Birds of Prey	L. 99.900
Carriers at War	L. 79.900
Chess Champian	L. 69.900
Colossus	L. 79.900
Elvira II	L. 79.900
Epic	L. 79.900

Joystik a partire da L. 29.900

Fascination	L. 69.900
First Samurai	L. 79.900
Global Effect	L. 79.900
Golf	L. 109.900
Great Naval Battle	L. 89.900
Mamma ho perso l'aereo	L. 69.900
Millenium	L. 79.900
NFL	L. 79.900
Pacific Island	L. 59.900
PowerManger	L. 79.900

Mouse a partie da L. 20.000

Putt Putt	L. 79.900
Siege	L. 79.900
Sherlock Holmes	L. 99.900
SimulSports	L. 69.900
Spring Break	L. 89.900
Star Legions	L. 79.900

Windows 3.1
Gestionali in italiano originale a L. 99.000
Scanner, Adld, Soundblaster, Speedmaster, Soundsource.
Stampanti a partire da L. 200.000 Stampante Laser
Per ogni acquisto di L. 150.000 sconto del 10%

VENITECI A TROVARE A MODENA
VIA CERVINO 90/A
TEL. 059/254514 - FAX 059/252382
TUTTII GIORNI
TRANNE IL LUNEDI

OFFERTE:

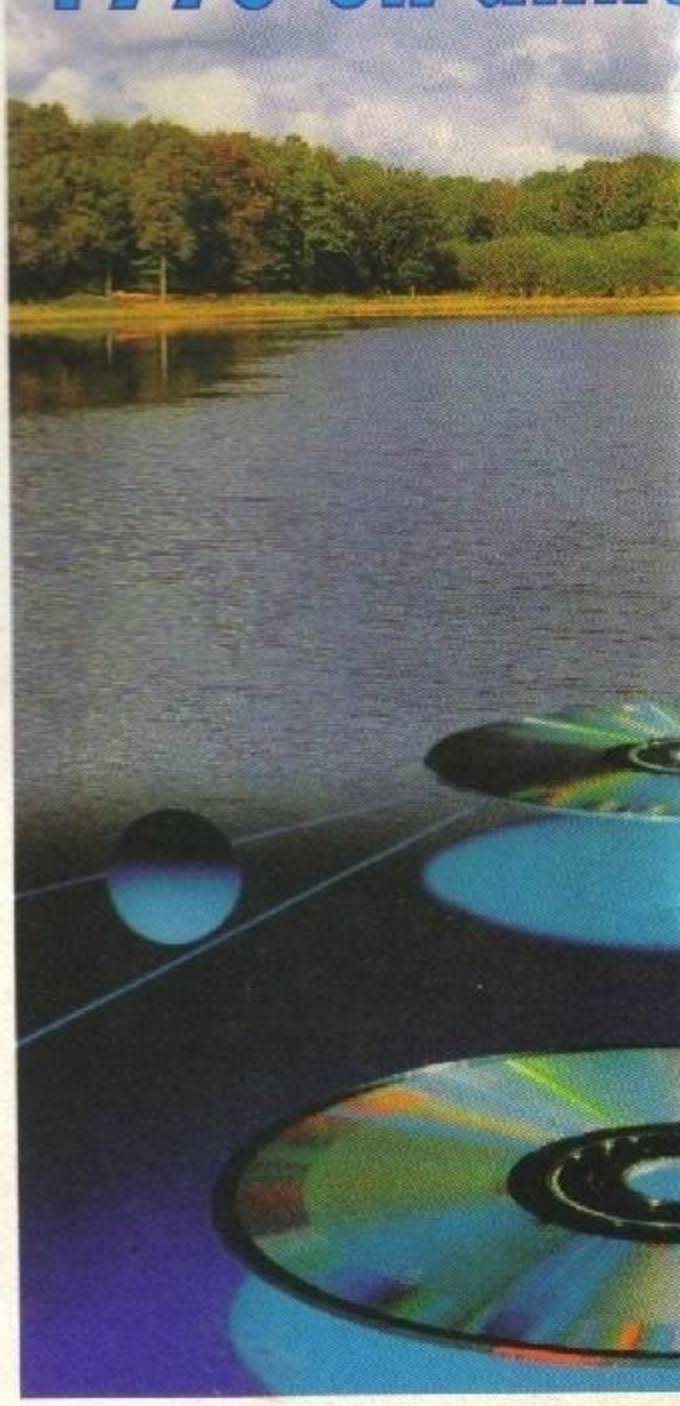
AusterLitz	L. 20.000
Conflict: Europe	L. 20.000
Dames Simulator	L. 39.000
Dylan Dog	L. 39.000
Gablijns	L. 39.000
GrandSlam Bridge	L. 15.000
Grand Prix Circuit	L. 15.000
FaerGhail	L. 35.000
Football Manager	L. 25.000
Mad TV	L. 25.000
Night Shift	L. 25.000
Pop Up	L. 25.000
Seven Colors	L. 25.000
StarGlider	L. 20.000
Turtles	L. 25.000

CD-ROM

Beauty and the Beast	L. 149.000
CD Game Pack II	L. 159.000
Crystalia	L. 149.000
Enciclopedia Strutturata	L. 149.000
Ess Mega	L. 99.000
Fascination	L. 99.000
First Steps in English	L. 149.000
Guiness of Records	L. 149.000
Guy Spy	L. 149.000
Hot on CD	L. 149.000
Inca	L. 149.000
King Quest V	L. 149.000
Living Books	L. 149.000
Loom	L. 149.000
Manhole	L. 149.000
Monkey Island I	L. 149.000
MotherGoose	L. 149.000
Putt Putt	L. 79.900
Secret Weapons	L. 149.000
Software Juke Box	L. 149.000
Ultima I - VI	L. 149.000
Where is Carmen	L. 149.000
Wing Comm. 2 + U. Und.	L. 149.000
Wrath of the Demon	L. 149.000

In esclusiva assoluta ITALIANA
monitor nuovi a colori Philips e/o Commodore con presa scart adatti per TUTTE LE CONSOLE - LASERDISC - VIDEOREGISTRATORI ECC.
Si ritirano monitor a colori funzionanti usati.

OFFERTE SU EDUCATIVI
E GESTIONALI
DI OGNI TIPO



Tutte le novità DOS 3" 1/2 con sconto del listino del 10%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

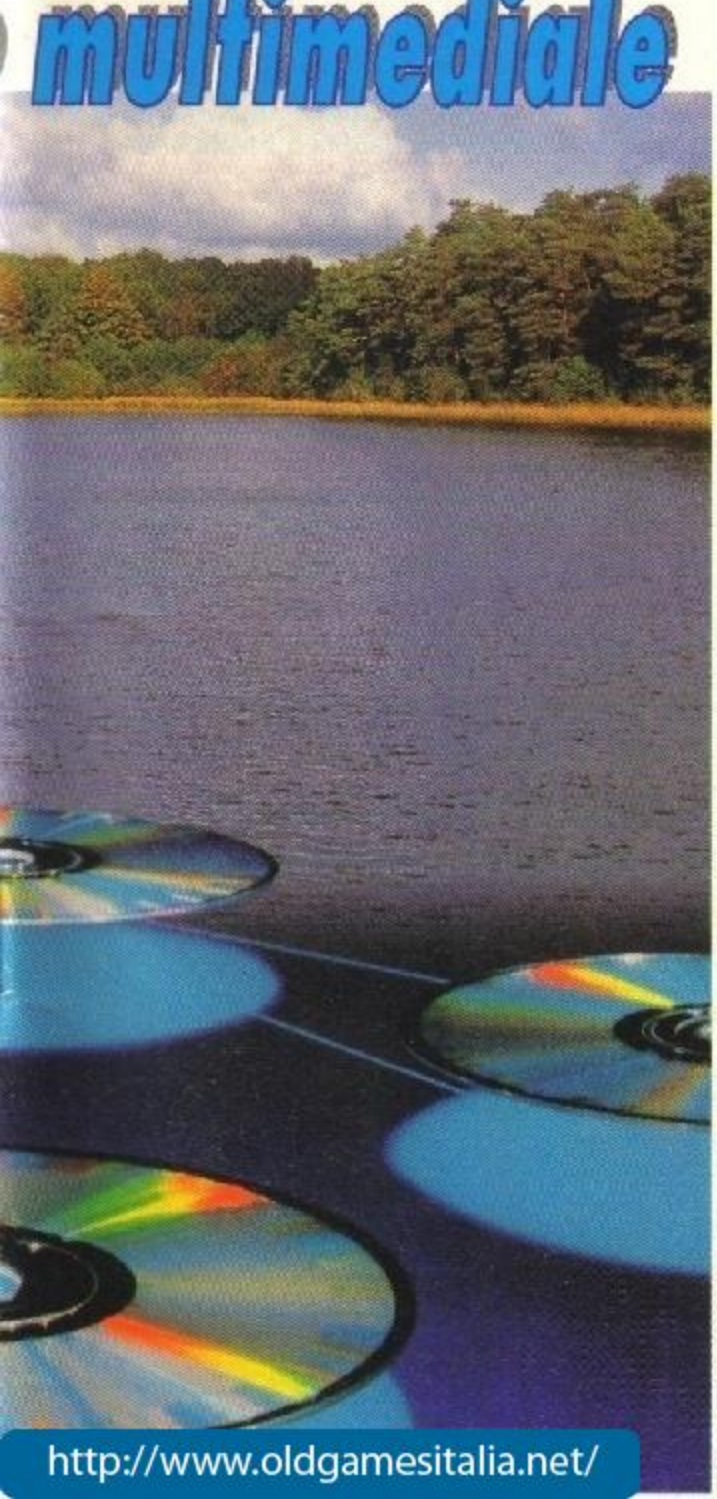
ARE VIA FAX
32 24 ORE SU 24
E TUTTI I GIORNI
LLO 059/254514

EUROBIT POINT
merciale TORRENOVA
no, 90/A
Via Caravaggio, 8

a e riparazioni:
rescobaldi 48

SONAL COMPUTER DA L. 700.000
IBM COMP. MS-DOS
ERSONAL COMPUTER 286/386/486
A PREZZI ECCEZIONALI!!!
TTORI CD-ROM INTERNI ED ESTERNI

multimediale



CONSEGNE IN TUTTA ITALIA IN 24 MAX 48 ORE

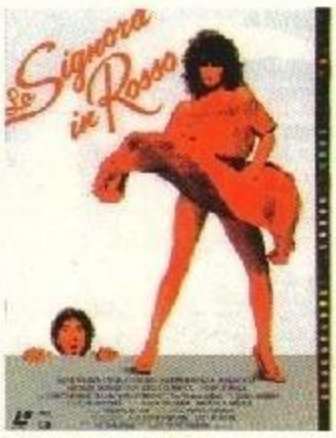
Invita i tuoi amici nel tuo cinema privato a casa tua!!!! Come? Con il LASERDISC

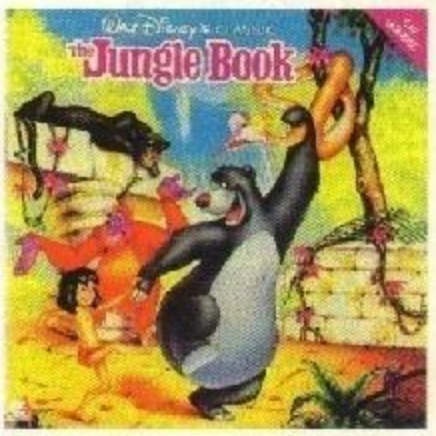
Un solo lettore per ogni tipo di disco. Un grande video. Un grande audio. Una grande versatilità. Una grande affidabilità.

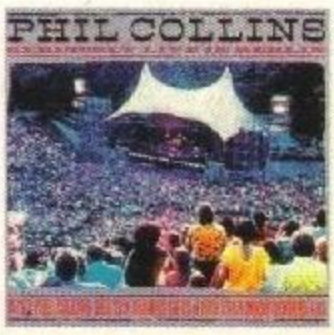
Vuoi assistere ad un concerto di musica Jazz-pop-rock del calibro di Sting, Freddy Mercury, Madonna o altri? Dove?
A casa tua!! Con il **LASERDISC**

CHIEDI IL CATALOGO DEI **LASERDISC** TELEFONANDO ALLO 059/254514

Vuoi entrare nel vivo di un balletto o di un opera lirica? Con il LASERDISC!!! Vuoi farti un regalo per sempre.
Telefonaci al **059/254514**







VALE L. 150.000
SCONTO PER ACQUISTO LASERDISC PH

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER NES

IMAGINEER

GRAFICA

70

Ha un bell'aspetto? Gli sprite sono adeguati al gioco in cui si trovano? Lo scrolling è ultrascattoso o megafluido? Questa voce riguarda l'aspetto più esteriore del gioco.

SONORO

50

Più orecchiabile è la musica, più realistici sono gli effetti sonori e maggiore è il punteggio sotto questa voce.

GIOCABILITA'

74

Qui viene indicato se un gioco è divertente e coinvolgente.
Più il voto è alto, più il gioco è... da giocare!

LONGEVITA'

78

Ci giocherete per mesi e mesi o lo riutilizzerete ben presto come sottobicchiere?
Date un'occhiata alla percentuale di longevità e lo saprete!

GLOBALE

78

La voce più importante. Non è una media degli altri punteggi, ma li piglia comunque in considerazione - in altre parole vi dice se un gioco è bello o no.

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■□□

LA NUOVA PAGELLA

I PUNTEGGI

90+
Un **C+VG HIT!** Un classico: da comprare assolutamente!

70-89
Un gran bel gioco che non è diventato un HIT! solo per un pelo. Dategli comunque un'occhiata.

50-69
Un giochillo discreto; consigliato ai fan del genere.

40-50
Oh mamma! Un gioco-delusione da lasciare sugli scaffali dei negozi.

15-39
Bleah! Regalatelo al vostro peggior nemico.

0-14
NO COMMENT!

EDITORIALE

Benvenuto!

A partire da questo numero, ma sopratutto dal prossimo si noterà di più, abbiamo un nuovo redattore e il nome é Fabio D'Italia. Forse ai più non dirà quasi nulla, ma chi leggeva la prima mitica rivista "Videoglochi" si ricorderà sicuramente il nome di questo collaboratore (assieme a quelli di Paolo Cardillo e Maurizio "IUR" Miccoli). Dunque, garanzia di qualità assicurata! Beh, dopo questa breve intro, non mi resta che augurare buon lavoro e felice lettura a tutti voi.

Vostro affezionatissimo,

Massimiliano "Mad Max" Anticoli

L'EQUALIZZATORE

AZIONE - Più è alto questo valore, più sono importanti i riflessi e la velocità con il joystick.

STRATEGIA - Un voto alto significa che il gioco richiede ragionamenti complessi.

BILANCIAMENTO - Il livello di difficoltà del gioco. Se questo valore è elevato, avete la sicurezza che il gioco sarà impegnativo dall'inizio alla fine, senza fasi troppo semplici né impossibili da superare.

ORIGINALITA' - Un fattore fondamentale. Non vorrete mica comprare un programma quasi identico a qualcosa che avete già, vero?

LE ICONE DI C+VG

In ogni recensione i commenti sono accompagnati da un simbolo che indica sinteticamente il parere del recensore riguardo al gioco in questione.

WOW!
Un commento "esclamativo" non può che riferirsi a un gioco superlativo: generalmente si tratta di un programma tanto bello che non dovrebbe mancare a nessuna collezione di software.

MAH...
Il punto di domanda indica i dubbi del recensore nei confronti del gioco: si tratta di uno di quei programmi che avrebbero potuto essere perfetti, ma mostrano purtroppo qualche difetto.
Ciò non vuol dire che sia orrendo, ma andrebbe provato prima di un eventuale acquisto.

È L'ORA DELLA PUNIZIONE!
Il gioco presenta grossi difetti tecnici, di inventiva o di giocabilità, e non dovrebbe essere preso in considerazione se non per farsi due risate.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02/6128240-66016401 (24 ore) - FAX 02/66012023 (24 ore)

SCONTI PER RIVENDITORE CASH & CARRY

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO!

Servizio "NOVITA' SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

FlashFire

GAME GEAR

SEGA MEGADRIVE

SUPER FAMICOM

Nintendo

GAMEBOY

CORE GRAFX

IBM PC

PHILIPS

SINCLAIR

GAMATE

ATARI

CITIZEN

Consolle Mega Drive		Consolle Mega Drive		Consolle Sega Game Gear		Consolle S. Nintento Super Famicon		Consolle GameBoy	
Alisia Dragon	69.000	Shining Darkness	69.000	Berlin Wall	59.000	Best of the Best	145.000	Roger Rabbit	59.000
Art Alive	49.000	Taikei - Ki	69.000	Buster Ball	59.000	Final Fight	139.000	Super Stars	59.000
Bad o Men	79.000	Two Crude Duo	69.000	Donald Duck	69.000	Spider-Man, X-Men	165.000	Shangai	59.000
Bahama Senky	79.000	Varis	69.000	Eternal Legend	59.000	Top Gear	138.000	Fist of the North Star	59.000
Bare Kunckle	49.000	Mega Panel	49.000	Gear Stadium	59.000	Super Castelvania IV	139.000	Battle Toads	59.000
Block Out	59.000	Ishido	49.000	Gear	49.000	Super Double Dragon	159.000	Tennis	59.000
Crack Down	29.000	Granada + 1	69.000	Golby	49.000	George Foreman's ko Boxing	158.000	World Cup	59.000
Dahna	59.000	Insector	59.000	Kinnectic Connection	39.000	Popolous	119.000	Solar Striker	59.000
Darwin 4081.1	29.000	Darius II	59.000	Kunichan	59.000	Super Mario Kart	155.000	Motocross Maniacs	59.000
Dick Tracy	49.000	Elemental Master	59.000	Monster World II	59.000	Super Ghouls'n Ghosts	139.000	Golf	59.000
Donald Duck	49.000	Jar Montana Footb.	69.000	Outrun	69.000	Wing Commander	155.000	Robocop	59.000
F22 Interceptor	79.000	Junction	49.000	Pengo	59.000	Turtles IV	145.000	Wizards & Warriors X	59.000
Fantasia	59.000	Zoom	59.000	Putt & Putter	59.000	Chuck Rock	145.000	Solomon's Club	59.000
Fatal Rewing	69.000	Cyberball	59.000	Shanghai II	49.000	Jimmy Connors Tennis	145.000	Power Racer	59.000
Fire Mustang	59.000	Final Blow	69.000	Sonic The Hedgehog	59.000	The Hunt for Red October	139.000	Gargoyle's Quest	59.000
Gain Ground	59.000	The Faery Tale	79.000	Hyper Pro Baseball	59.000	Super Baseball Simulator	129.000	Spiderman	59.000
Heavy Nova	69.000	Curse	59.000	Arliel	49.000	D-Force	129.000	The Hunt for Red October	59.000
Hell Fire	59.000	Saint Sword	59.000	Sonic	59.000	James Bond Jr.	129.000	Dottor Mario	59.000
Hunter Yoko	59.000	Assault Suit L.	69.000	G-LOC Air Battle	59.000	Goal!	219.000	Revenge of the Gator	59.000
I love Mickey Mouse	49.000	Dinoland	59.000	Super Monaco GP	69.000	Road Runner's Death		Robocop 2	69.000
Jewel Master	69.000	Zerowing	69.000	Wonder Boy	59.000	Valley Rally	149.000	Terminator 2	69.000
Joe Montana II	89.000	Vermilion	79.000	Magical Adventure	59.000	The Legend of Zelda	125.000	Boulderdash	59.000
Ju Ju Legend	59.000	Midnight Resisten.	79.000	Batman Return	59.000	John Madden Football '93	139.000	Soccer	59.000
Kageky	59.000	Road Rash	79.000	Chase HQ	59.000	Robocop 3	158.000	Formula 1	59.000
Kid Chameleon	69.000	Batman	79.000	Mickey Mouse II	69.000	Pit Fighter	135.000	Snoopy	59.000
Kunga Vapor Trail	59.000	Super Thunder B.	69.000	Shinobi	79.000	Prince of Persia	129.000	Super Mario Land	59.000
Leynos	29.000	Heavy Unit	69.000	Super Monaco G.P. II	79.000	Super Soccer Champ	135.000	Mickey Mouse	59.000
Merc II	79.000	F1 Circus	69.000	Sonic II	79.000	Magic Sword	129.000	Duck Tales	59.000
Magical hat	49.000	Whip rush	69.000			Joe e Mac	145.000	Tasmania Story	59.000
Master of Monster	49.000	Aero Blaster	69.000			Final Fantasy Mystic Quest	129.000	Paperboy	59.000
Ninja Burai	69.000	Golden Axe II	69.000			Wings 2	135.000	Addams Family	59.000
Phelios	39.000	Verytex	69.000			World League Soccer	139.000	Barbie	69.000
Runark	59.000	E- Swat	79.000			The Rocketeer	129.000	Ghost Busters II	69.000
Sangokushi	69.000	Spiderman	79.000			Barius Twin	109.000	Lupin III	69.000
Sd Varis	89.000					Bill Laimbeer's Combat Basketball	139.000	Ninja Turtles II	69.000
						Home Alone	129.000	Popeje II	69.000
						Street Fighter II	169.000		

FINO A ESAURIMENTO riceverete in REGALO 1 orologio a cristalli liquidi per l'acquisto di ogni cartuccia

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri: 02/6128240-66016401
oppure scrivete al nostro indirizzo.
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 18.30

RIPARAZIONI COMPUTER
COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

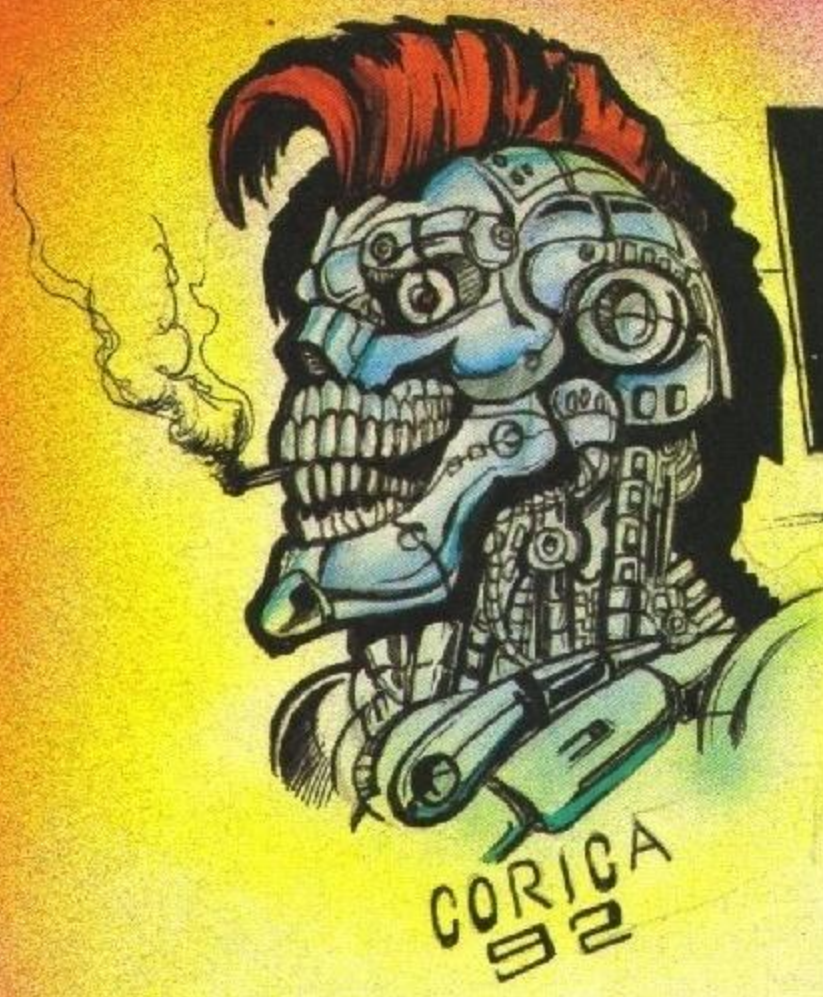
PAGAMENTI RATEALI DA £ 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI
24 ore su 24 allo 02/6128240

star PC Engine Quickjoy SNK Neo-Geo Commodore

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



MAIL BAG

Uacciuariuariù! Anche questo mese eccoci qua per risolvere i vostri dilemmi videoludici e dare uan risposta alle domande da voi sollevate. E' di fine gennaio la notizia (pubblicata sulla Gazzetta dello Sport) che difficilmente usciranno in futuro simulazioni di guida con i veri nomi di scuderie e piloti, in quanto questi ultimi hanno protestato per l'uso che se ne faceva in passato. Tradotto in parole povere, questo significa che potremo ancora giocare con titoli come *Ayrton Senna GP* o *Nigel Mansell World Championship*, ma che in altre simulazioni dovremo gareggiare con la Perrari o la Mc Lallen o la Berretton contro Prast, Sciumakker, Berzer e simili. Molti di voi saranno rimasti indifferneti di fornte a questa notizia, ma provate a pensare cosa succederebbe se il veto si estendesse a tutte le simulazioni sportivi... *Sensible Soccer* sarebbe ugulamente il miglior gioco di calcio senza tutti i nomi di tutti i giocatori delle squadre di calcio? E *TV Sports Basketball*? E cosa dire delle simulazioni di football americano senza i nomi dei veri team della NFL? C'è differenza fra una partita 49ers VS Cowboys con Steve Young e Troy Aikman o con squadre e giocatori inventati come, ad esempio, Crushers VS Bulldozers con Mario Rossi e Paolo Bianchi? Scriveteci cosa ne pensate a:

CVG MAILBAG c/o Gruppo Editoriale Jackson Via Gorky 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

E non dimenticatevi delle rubriche "Il recensore ä un beota" e "Chi fa da sè, fa per tre"! Buona lettura!

STOP AL PANICO

Carissima redazione di CVG sono un ragazzo di 12 anni di nome Alberto. i miei più sinceri complimenti per la rivista: è l'unica, secondo me, che fa recensioni davvero perfette. Sono un supermegaultrarciplurimulti appassionato di videogiochi da quando ho comprato il glorioso Atari 2600. Ora possiedo un Gameboy e sto per comprarmi un PC. E ora... Papparapaa! Qualche domanda...

1) E' difficile programmare un PC?
2) E' già uscito (se uscirà) *Super Mario Land 2* per Gameboy?
3) Sono fondate le voci che parlano dell'uscita di un Gameboy a colori?
Se sì le cartucce per quest'ultimo potranno essere usate anche per il normale Gamboy in bianco e nero?
4) Mi consigliate di prendere *Street Fighter 2* per il PC?
(Oh Rijuuuken!!!)
Game Over. Please Try Again.
Alberto Fontanesi

Allora Alberto, sappi che se avessi evitato di mandarci la tua foto ti avremmo risposto, invece così... Scherzi a parte (non te la sarai mica preso, vero?), beccati 'ste risposte:

1) Non è certamente facilissimo (come d'altronde su qualsiasi computer). Dipende molto dal linguaggio da te scelto.
2) Sì, è già uscito ed è galattico.
3) Il Gameboy a colori DOVREBBE uscire nonsisaquando, nonsisacome, nonsisadove. La Nintendo non si è molto sbottonata sull'argomento, quindi non possiamo dirti nulla nemmeno su evntuali compatibilità con il Gameboy già esistente. Sorry...
4) SF2 sul PC non è ancora uscito, ma essendo un gioco arcade al mille per mille, dubitiamo che possa uscire qualcosa di mostruoso.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PUMP UP THE SUPER NES

Egregia redazione di CVG
Sono un fortunato possessore di Super Nintendo, vi scrivo per porvi alcune domande:

1) Quando uscirà, in Italia, il CD Rom per la suddetta console? Sarà alla portata di un videogiocatore medio?
2) Un mio amico mi ha parlato di un'espansione per Super Nes in grado di potenziarlo fino a 33Mhz, esiste veramente?
3) Le cassette americane sono compatibili con la versione italiana? Se no, con un converter potrei giocare con i videogiochi giapponesi?
4) Ho letto su un CVG inglese che la versione Scart è per il 17% piu' veloce di quella PAL: è vero?
Alberto Sturla

Altro Alberto e altra sfilza di risposte...

1) Dovrebbe arrivare, tramite importatori paralleli, entro quest'estate, ma conoscendo la Nintendo non ci metteremmo la mano sul fuoco e la data piu' probabile rimane la fine dell'anno. Sul prezzo c'è poco da dire: finché non verrà importato ufficialmente i prezzi non saranno assolutamente bassi, anzi...
2) Certo ed esiste anche una cartuccia che emula un 486 a 25Mhz cosç puoi giocare a Comanche *con il joypad. Se poi ci metti sotto un 100 e la marmitta bucata puoi raggiungere i 240 frame al secondo con un solo litro di olio di ricino... Ma non diciamo cavolate!!! Il Super Nes a 33Mhz? No way!*
3) Se hai il convertitore apposta puoi usare qualsiasi cartuccia, americana o giapponese, sul tuo Super Nes.
4) Non è la versione Scart ad essere pió veloce, ma quella NTSC che, per l'appunto, viene collegata (nei modelli importati parallelamente, anche in UK perciò) tramite la presa Scart. Comunque la differenza di velocità esiste e si vede...

EXTERMINATE

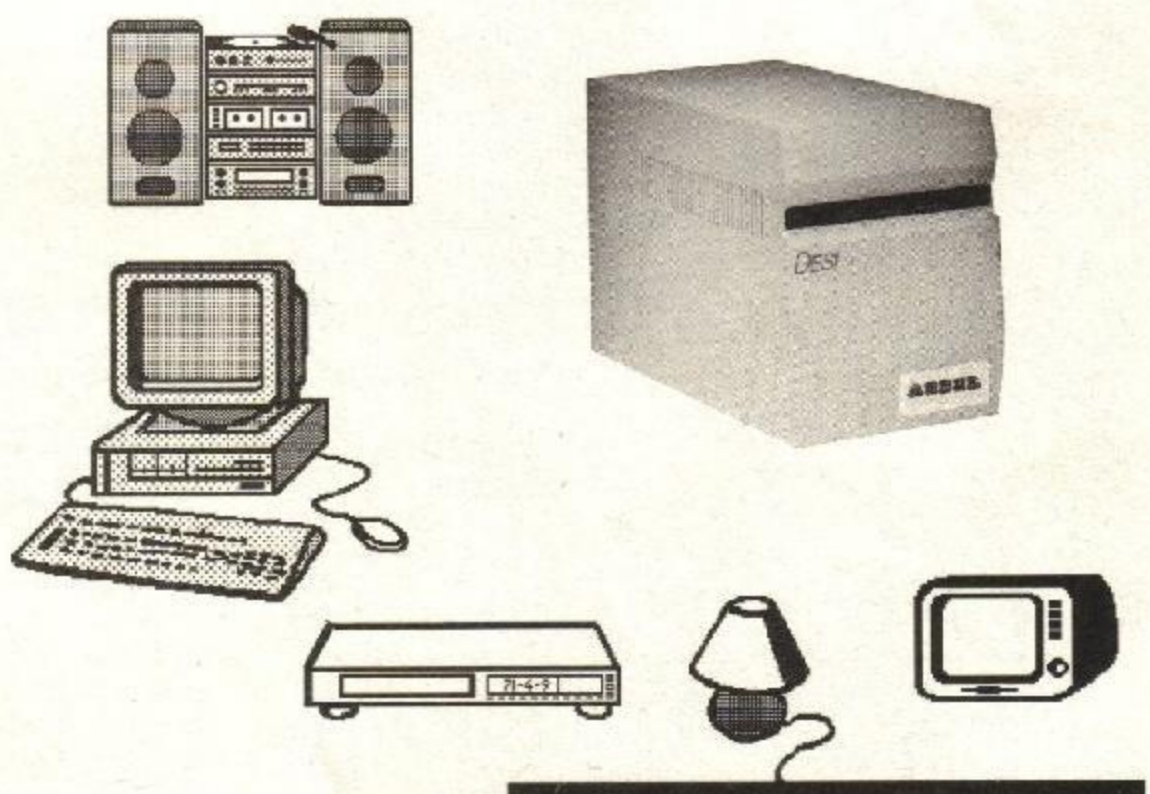
Cara redazione di CVG ä la terza volta che vi scrivo e spero che la mia lettera venga pubblicata visto il mio impegno!!!
Ho alcune domande da farvi:

1) Al mitico gioco per Amiga, quale *Heimdall* (che ho finito dopo 10 giorni della sua uscita in commercio e quindi senza l'aiuto di nessuno), finita l'ultima isola dell'ultima mappa appare sul monitor una scitta "...ora aspettate la battaglia contro Ragnarok". Quando arriva? io ho aspettato ininterrottamente per 30 minuti!
2) Perché molti giochi e

GRUPPI DI CONTINUITÀ NO-BREAK U.P.S. SERIE DESI

In qualsiasi momento, in mancanza di energia elettrica, i gruppi di continuità ASSEL continuano ad alimentare le vostre apparecchiature. Disponibilità da 150 a 8000 VA

RICHIEDERE DOCUMENTAZIONE



ASSEL ELETTRONICA INDUSTRIALE

CERCASI AGENTI

VIA ARBE, 85 - 20125 MILANO (ITALY) TEL. 02-66.80.14.64- FAX 02. 66.80.33.90

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

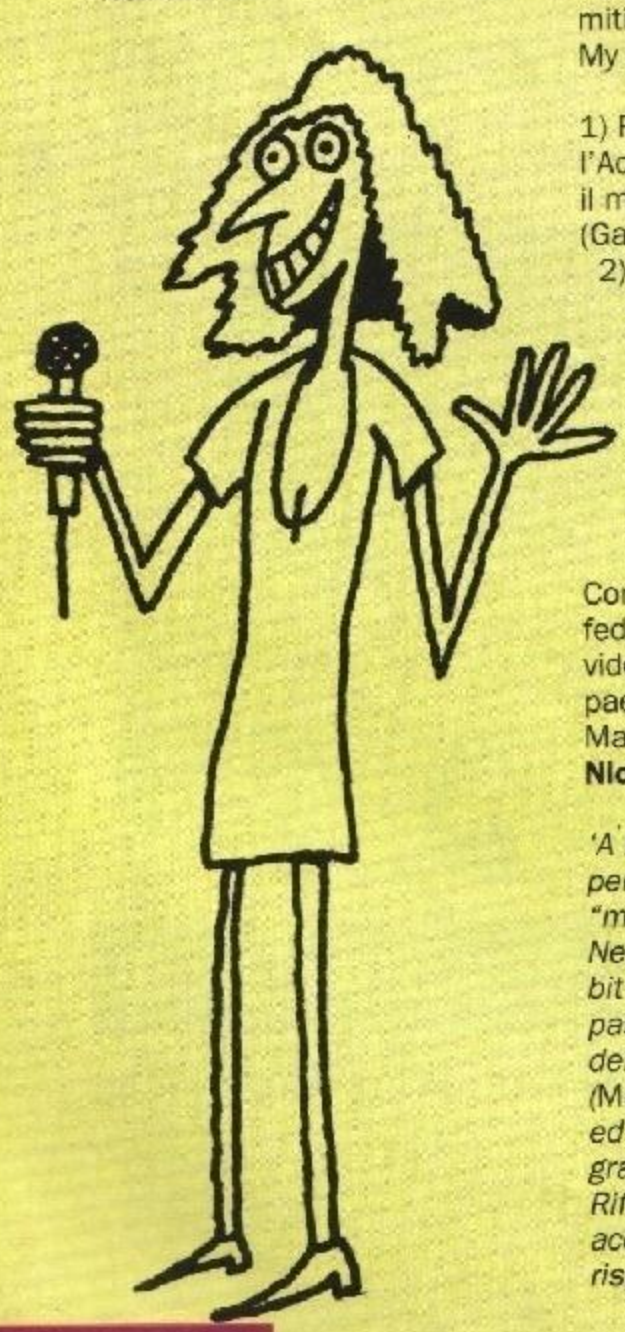
http://www.oldgamesitalia.net/

utilities non girano sull'Amiga 500 Plus, che è da un anno in commercio?
3) Smetteranno mai di produrre l'Amiga 500 e giochi - utilities per questo computer?

Infine... Complimenti per la rivista.
Andrea Senzacognome

Domande, domande, sempre domande... Ma perché non ci scrivete mai delle risposte, così noi pubblichiamo le relative domande?
Anche questa è una bella domanda, ovviamente senza risposta, a differenza dei quesiti di Andrea (mi sta venendo il mal di testa - Simon).

1) Ehm... Ma stai scherzando o cosa? Ragnarok *è semplicemente un altro gioco della Core ed è quello a cui si riferiva il messaggio finale di* Heimdall.



2) IncompatibilitÖ.
Tutto qui.
3) L'Amiga 500 ä giÖ fuori produzione da un paio di mesi, ma ä alquanto improbabile che le software house smettano di supportarlo, almeno per quanto riguarda i giochi. Per le utilities il 2.0 è pressoché indispensabile.

ASSALTI FRONTALI

Carissima, devotissima, squisitissima e "chi più ne ha, più ne metta" redazione di CVG, sono un vostro accanito lettore dai tempi del favoloso C+VG N.1. Il mio nome è Nick, Nick "Cold Hand" (nel senso di joystick smanettante).
Posseggo un Amiga 2000 F-A-V-O-L-O-S-O, un mediocre NES, un simpatico Gameboy e un mitico Game Gear.
My questions are:

1) Può essermi utile l'Action Replay MK III per il mio Amiga? Idem (Game Genie) per il Nes?
2) Quando uscirà un arcade buono per il Gameboy?
3) Mi potresti consigliare 3 giochi di azione-platform decenti per il mio mitico Game Gear?

Con tanti saluti, il vostro fedele lettore videoludicomaniaco, dal paese della pizza e di Mario Bros...
Nick Cold Hand

*'A Manofredda, come ti permetti di dare del "mediocre" all'ultramitico Nes? Ricordati che l'otto bit della Nintendo in passato ci ha regalato dei giochi incredibili (*Mario 1, 2 e 3 *su tutti) ed ä ancora adesso in grado di dire la sua! Riflettici sopra e acchiappati 'ste rispostine:*

1) L'Action Replay MK III è una gran bella cartuccia perché ti permette (a differenza, ad esempio, del Game Genie) di fare molto di più che ottenere semplicemente vite infinite e simili, ma anche "rippare" schermate, musiche, sprite.... Se sai già smanettare con Amiga è un acquisto che merita senza dubbio. Per quanto riguarda il Game Genie il discorso è diverso: come già accennato prima, ti permette "solo" di partire da un determinato livello, di avere vite, crediti, soldi infiniti... Sta a te vedere quanto ti può essere utile.
2) Ma stai scherzando? Ce ne sono a migliaia per tutti i gusti e tutti i generi. Vuoi uno sparatutto? Acchiappati Parodius. *Vuoi un platform? Beccati* Super Mario Land 2. *Vuoi un tostapane? E allora perché stai leggendo CVG?*
3) Shinobi 2, Mickey Mouse, Sonic 1 *e 2,* Wonder Boy... *Bastano?*

SCUSA, MA LA DOMANDA QUAL E'?

Ultramegafantasmagorica redazione di CVG
Scrivo per dirvi un paio di cose. Uscirà mai *Sonic* per Amiga? Lo so, lo so, è una domanda come si suol dire (scusate, ma dopo aver studiato i *Promessi Sposi* posso venir fuori con certe affermazioni) un po' (tanto) scellerato.
Ho due hobby: collezionare poster di carroarmati e molto di pió videogiocare, perciò il mio gioco preferito è *Pacific Island* (per Amiga).
Voglio criticare quel ragazzo che ha criticato la fine di *Monkey Island 2*: per me ä troppo forte perché con un videogioco così ci si deve per forza immaginare un finale paradossale.
Ah, dimenticavo! Computer VS Console non c'è storia perché tutti i giochi per console potrebbero passare su computer, mentre giochi come *Monkey 2, Pacific island, Global Effect, Team Yankee* e *Powermonger* non potranno mai andare sulle console (almeno secondo me).
Ad esempio, vedi *Populous* (Ah no! Il latino no!) per Amiga e *Populous* per Megadrive.
Anche i simulatori di volo... Noi con il computer abbiamo 9 velocità diverse, cinque visuali, 2 o 3 tipi di armi, mentre loro cos'hanno? Ah, a proposito di giochi fatti per bene, *F1 Grand Prix* a che gioco di formula 1 per console si può paragonare? *Super Monaco GP 2* non penso proprio!
E poi con il joypad penso proprio che si vada da cani!
Vostro affezionatissimo **Eber Dal Zotto** (che bel nome)

Caro Eber, meriti un premio. Sei infatti la prima (e forse unica) persona al mondo che abbia come gioco preferito Pacific Island! *Proprio per questo abbiamo pubblicato la tua lettera (non è vero niente, ma fa lo stesso).*
Per Sonic *su Amiga ovviamente non c'ä niente da fare: non è uscito, non esce e non uscirà MAI!!! Quindi piantatela di chiederci se verrà mai convertito e compratevi* Superfrog *del Team 17 che è persino meglio (adesso non iniziate a scrivere chiedendoci quando uscirà* Superfrog *sul Megadrive).*
Siamo d'accordissimo con te sul finale di Monkey Island 2 *(semplicemente*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

stupendo). Mentre non possiamo proprio darti ragione sul dibattito computer VS Condole: tanto per cominciare, Powermonger *è appena uscito su Megadrive ed à fantastico e anche la Lucasarts produce attualmente giochi per console (*Monkey II, *da te citato, dovrebbe sucire su Mega CD) e se ben ricordi,* Maniac Mansion *è uscito persino su Nes. Certo, ci sono giochi difficili da convertire, ma dove trovi su computer titoli come* Street Fighter 2, Streets of Rage 2, Super Mario Kart, NHLPA Hockey *o* Ecco? *Fine della precisazione.*

TAP THE BOTTLE

Carissima redazione
voglio dire a Matteo Gagliormello (l'autore della lettera ACIDO su C+VG n.18) che è un beota e un fetentone, come direbbe il mitico Michele Giordano (vedi Mai dire TV).
Come si fa a parlare del mitico PC? Io posseggo un 386 scheda VGA 256 colori e scheda sonora Soundblaster ed inoltre compro mensilmente, oltre a C+VG) giochi come *Aces of the Pacific, Indy IV, Jetfighter 2*, ecc. Beh, i mei occhi non vedono SCAT SCAT e le mie orecchie non sentono BIP BIP, ma FLUID FLUID e quindi...
Spero pubblicherete la mia lettera; vi ho scritto quintali di lettere!
Matteo "Laguna" Scarpa

ROCK ME AMADEUS

Cara redazione di CVG
sono un ragazzo di 15 anni, mi chiamo Eros (non fate maligne allusioni all'altrettanto maligno eros Ramazzotti, altrimenti vi disintegro gli hard disk) e mi piace videogiocare.
Essendo nato praticamente con il jostick in mnao, poiché iniziai a smanettare ai tempi del mitico Colecovision; con il passare degli anni ho seguito l'evoluzione del mondo videoludico, attualmente posseggo: un PC, un Gameboy, un Amstrad CPC 6128, uno Spectrum e Udite! Udite! un mitico Colecovision.
Da ieri sono in ospedale per essere operato.
Argh!!! Per blastare la noia, dopo qualche secolo di titubanza ho deciso di scrivervi al fine di porvi alcune domande:

1) Perché recensite pochi giochi per PC, avendo questi raggiunto e sorpassato tecnicamente quelli dell'Amiga?
2) Qual è il gioco per PC che ognuno di voi redattori preferisce?
3) Perché il dischetto che si trova nella vostra rivista è proprio per Amiga?
4) Vi piacciono Ozzy Osbourne e la musica metal in generale?

Ora vi saluto perché sta arrivando, armata di siringa, la perfida infermiera!
GAME OVER
Eros Sacchetti

Ahahahahah! Ti chiami come Eros Ramazzotti, ti chiami come Eros Ramaz...

"READY TO FORMAT VOLUME C: - STRIKE ANY KEY WHEN READY".

AAARGH!!! Ma cos'hai, dei poteri paranormali Eros? Per fortuna stavo scrivendo sul computer di Vincenzo, quindi è stato il suo hard disk a perire.
Facendoti tanti auguri per l'ospedale (anche se

IL RECENSORE E' UN BEOTA!

Grande successo ha riscosso questa neonata minirubrica: le lettere sono arrivate a migliaia (esagera...) con grandissima gioia (come no? - Simon & Paolo) dei redattori incriminati. Se volete aggiungervi ai lettori le cui missive sono pubblicate qui sotto (opportunamente ridotte), spediteci le vostre critiche e gli insulti, possibilmente motivandoli, e ricordatevi: il recensore è un beota!

ASSASSIN

AAARGH! 89% ad *Assassin*? MA STATE SCHERZANDO? Questo gioco à il non plus ultra dei platform-sparatutto: la realizazione à mostruosa e il gameplay ha due palle così! Compratelo al volo e non date retta a Paolo Cardillo e Giovanni Papandrea, due recensori davvero beoti!!!
MARO TANZI

THE AQUATIC GAMES

Giovanni Papandrea à un beota e il 93% di *Aquatic Games* non esiste proprio! Dopo aver letto la recensione ho comprato il gioco e... Bleargh! Sì, le prime partite sono divertenti, ma dopo un quarto d'ora vi sarete stufati e avete appreso tutte le tecniche per finire gli eventi con il massimo dei punteggi. Risparmiate i vostri soldi e picchiate Giovanni Papandrea!
LUCIANO ZANZOTTERA

SONIC 2

BEOTI! Beotissimi! Avete dato troppo all'orribile *Sonic 2*!!! Il gioco à una copia spudorata del suo predecessore e il modo a due giocatori fa cadere le cosiddette. Paul Anglin e Tim Boone farebbero meglio ad andare a recensire dischi diamantati!
ANTONIO MASSIMINI

JOE & MAC

Quel beota di Simon... Altro che 77%! Questo gioco merita almeno 90%, non fosse altro per la grafica fumettosa troppo divertente! La giocabilitÖ poi à super, quindi datemi retta: comprate *Joe & Mac* SUBITO!
FABIO TORDINI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

probabilmente sarai già stato dimesso) ti regaliamo queste risposte:

1) Il discorso ä stato affrontato nel Mailbag degli ultimi numeri di CVG, ma come potrai facilmente vedere, su CVG vengono recensiti tutti i giochi per PC meritevoli di recensione. In ogni caso non è vero che i giochi per PC hanno tecnicamente superato quelli per Amiga (vedi Superfrog *e* Body Blows*).*
2) I nostri titoli preferiti per PC sono:

MAD MAX: Shadow of the Comet
SIMON: Comanche
PAOLO: X-Wing
FABIO: X-Wing
ALEX: Formula 1 Grand Prix
VINCENZO: Bedroom Olimpiads *(e te pareva!)*

3) le prime demo erano per Amiga, ma stai pur sicuro che sui prossimi numeri potrai trovare alcune preview anche per il tuo computer,
4) Hmmm... Insomma, così così. Certo, Ozzy ä fuori di melone, ma il metal non ä proprio il nostro genere preferito. Sorry...

THE RHYTM, THE REBEL

Grandissima redazione di CVG Mi chiamo Giovanni e ho quasi 16 anni e vi scrivo per farvi i complimenti per la rivista e per porvi subito alcune domande:
1) Io ho un MD al quale in precedenza è stato tolto tutta la parte delle linguette là dove si mettono le cartucce: adesso io mi ritrovo, diciamo, un grande foro dove si possono infilare tutti i tipi di cartucce, da quelle giapponesi a quelle americane. Ora vorrei chiedervi se questa asportazione può risultare dannosa per il Megadrive.
2) Secondo voi sarà meglio SF2 su SNES o su MD?
3) Perché i giochi per le console costano così tanto?
4) Si dice che l'Amiga è così diffusa grazie alla pirateria, infatti un possessore dell'Amiga può comprare ottimi giochi spendendo poche migliaia di lire: voi cosa ne pensate? (Con questo non voglio dire che quelli della Commodore siano pirati.)
5) A me si è rotto quell'apparecchio del Megadrive nel quale si inserisce l'antenna del televisore e che mediante due fili collega il MD al TV (scusate 'sta descrizione da bestia, ma non come si chiama): è possibile farlo aggiustare o devo comprarlo nuovo? Se lo devo ricomprare dove lo posso trovare?
6) Ma lo sapete che siete bravissimi e strafighi?
Adesso vi saluto e ringrazio già quel genio che mi risponderà. Arrivedorci.
Giovanni Ceceroni

Arrivedorci??? E' un errore di battuta o parli veramente come Stanlio e Olio?
Qualunque sia la risposta, ecco la soluzione ai tuoi quesiti:
1) Beh, non è proprio una modifica "legale", anzi... In ogni caso, grossi danni il tuo Megadrive non dovrebbe subirne.
2) Finché non vediamo la versione finita su Megadrive è difficile a dirsi. Comunque grosse differenze non ce ne dovrebbe essere, ma la versione SNES dovrebbe essere leggermente meglio.
3) Secondo te circuiti, chip e amenità varie costano come i dischetti da 3 e 1/2?
4) Probabilmente è così. Di più non vogliamo dire perché è un argomento di cui bisognerebbe parlare per giorni e giorni.
5) Se è il modulatore di cui parli basta che vai dove l'hai comprato e chiedi informazioni per una riparazione.
6) Certo.

CHI FA DA SE' FA PER TRE

Vi sentite in grado di scrivere una recensione di un videogioco? Sç? E allora cosa aspettate a mandarcela? Se sarà su buoni livelli la pubblicheremo, e se il contenuto sarà particolarmente esaltante potreste persino entrare a far parte della redazione di CVG! Forza boys, questa è la vostra occasione! Mandateci i vostri capolavori letterari e ricordatevi di scrivere nome, cognome e indirizzo.

E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

- Trucchi & soluzioni
Su C+VG vengono pubblicate solo soluzioni complete e trucchi ottenibili senza manomettere il programma in uso (se bisogna usare il reset, riscrivere codice o pasticciare con qualche cartuccia non lo vogliamo). Potete spedire i vostri capolavori all'apposita rubrica, indicando chiaramente "PLAYMASTER" sulla busta. Se mandate delle mappe, fatelo possibilmente su fogli bianchi (niente quadretti, righe o fiorellini) scrivendo e disegnando solo in nero: potranno essere riprodotte più facilmente.
- Richieste d'aiuto
E' in funzione una "hotline" telefonica. Potete telefonare allo 02/66034290 dalle 15 alle 17 di ogni mercoledì, e i nostri esperti cercheranno di risolvere tutti i vostri problemi videogiochistici.
- Club & contatti
Se avete fondato un club, o semplicemente state cercando altra gente con i vostri interessi, mandate il vostro indirizzo e la categoria d'interesse (es. "Console Gamate", "Giochi di Ruolo", "Uova sode", ecc.) in una busta su cui sia indicato chiaramente "CLUB", possibilmente separata da altre eventuali lettere o comunicazioni. Non pubblicheremo numeri telefonici.(possibilmente!).

Seguendo queste raccomandazioni accelererete di molto i tempi di smistamento e pubblicazione delle vostre comunicazioni: una rivista migliore dipende anche da voi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER *Software & games*

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

QUEEN PREMIA I TUOI ACQUISTI! COME?
CON LA QUEEN FIDELITY CARD!
OGNI L. 10.000 DI SPESA - UN BOLLINO RISPARMIO DA INCOLLARE SULLA TUA TESSERA FEDELTÀ.
RISPEDISCI A QUEEN LA TESSERA COMPLETATA.
RICEVERAI UN GIOCO A TUA SCELTA IN REGALO!
IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!

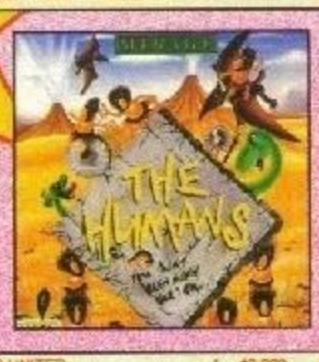
TITOLO	IBM	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2 *	99.900	99.900
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER	.....	69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A LINE IN THE SAND *	99.900	.....
A - TRAIN	99.900	.....
A320 AIRBUS (ITA)	99.900	99.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	.....
AIR COMMANDER	69.900	.....
AIR SUPPORT	.....	69.900
ALCATRAZ	79.900	59.900
ALIEN 3 *	.....	TEL.
ALONE IN THE DARK *	109.900	.....
AMAZON	119.900	.....
AMOS 3D	.....	79.000

TITOLO	IBM	AMIGA
AMOS COMPILER	.....	69.000
AMOS MANUALE IN ITALIANO	.....	30.000
AMOS PROFESSIONAL *	.....	149.900
AMOS THE CREATOR V.1.3	.....	99.000
EASY AMOS	.....	59.900
AN AMERICAN TALE *	69.900	.....
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES *	129.900	.....
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
ARMA LETALE *	49.900	49.900
ARMOUR GEDDON	79.900	.....
ASHES OF EMPIRE *	99.900	99.900
ASSASSIN *	.....	49.900
ATAC	99.900	.....
AV - 8B HARRIER ASSAULT *	TEL.	TEL.
B. A. T. II *	TEL.	.....
B17 FLYING FORTRESS	99.900	TEL.
BARBARIAN III *	.....	TEL.
BART VS. WORLD *	.....	TEL.
BATMAN - IL RITORNO *	TEL.	TEL.
BATTLETOADS *	49.900	49.900
BC KID *	.....	TEL.
BILL'S TOMATO GAME *	.....	59.900
BIRDS OF PREY	109.900	69.900
BUG BOMBER *	49.900	49.900
BUSHBUCK	99.900	69.900
CAMPAIGN *	89.900	79.900
CAPTIVE	79.900	.....
CAR AND DRIVER *	TEL.	.....
CARRIER STRIKE	79.900	.....
CARRIERS AT WAR	99.900	.....
CASTLES II	89.900	.....
CATCH'EM *	49.900	49.900
CATTIVIK *	.....	49.900
CHAMP. MANAGER	59.900	49.900
CHAOS ENGINE *	.....	59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMANCHE *	119.900	.....
COMBAT CLASSICS *	89.900	79.900
CONTRAPTIONS *	49.900	.....
COOL CROC TWINS	49.900	49.900
COOL WORLD	49.900	49.900
COVER GIRL POKER	69.900	49.900
CRAZY CARS III	.....	49.900
CREATURES *	.....	TEL.
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	.....

TITOLO	IBM	AMIGA
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	69.900
CURSE OF ENCHANTIA *	69.900	69.900
CYBERBLAST *	.....	49.900
CYTRON *	.....	59.900
DARK QUEEN OF KRYNN	69.900	69.900
DARK SEED	99.900	.....
DARKLANDS	129.900	.....
DAUGHTER OF SERPENTS *	TEL.	TEL.
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT *	79.900	.....
DESERT STRIKE *	.....	TEL.
DOMINIUM *	109.900	99.900
DOODLE BUG *	.....	49.900
DOUBLE DRAGON III	49.900	49.900
DRAGON'S LAIR III *	99.900	89.900
DREADNOUGHTS *	89.900	.....
DUNE	79.900	69.900
DUNE 2 - BATTLE OF ARRAKIS *	TEL.	TEL.
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	TEL.	69.900
DYNABLASTER	79.900	69.900
ELVIRA II THE JAWS OF C.	89.900	79.900
ENSEMBLE 1.2 (GEOWORKS)	189.000	.....
EPIC	79.900	69.900
ESPANA: THE GAMES '92	69.900	59.900
ETERNAM	89.900	.....
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EXODUS 3010: THE FIRST CHAPTER *	.....	TEL.
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
F 15 II *	109.900	.....
F 117A NIGHTHAWK	69.900	.....
FALCON 3.0	109.900	.....
FALCON 3.0 MISSION DISK *	69.900	.....
FINAL FIGHT + WWF + PIT FIGHTER *	.....	59.900
FIRE & ICE	.....	49.900
FIRE FORCE *	.....	49.900
FLASHBACK *	TEL.	TEL.

FREE D. C.	79.900	.....
GATEWAY	79.900	.....
GLOBAL CONQUEST *	TEL.	.....
GLOBAL EFFECT	69.900	69.900
GLOBLINS II *	79.900	69.900
GODS	49.900	.....
GRAN PRIX UNLIMITED	79.900	.....
GRAND PRIX F1 *	109.900	79.900
GRANDMASTER CHESS	79.900	.....
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	.....
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK *	69.900	.....
GUY SPY	79.900	69.900
HARDBALL III	79.900	.....
HARPOON 1. 2. 1	89.900	79.900
HARRIER JUMP JET *	109.900	.....
HOOK	69.900	59.900
INCA	109.900	.....
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	109.900	109.900

TITOLO	IBM	AMIGA
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS	.....	49.900
JAGUAR XJ 220	.....	49.900
JETFIGHTER II	69.900	.....
JETFIGHTER II MISSION DISK *	69.900	.....
JOE & MAC CAVEMAN NINJA *	69.900	49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL II - I	109.900	89.900
KGB *	69.900	79.900
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI *	119.900	.....
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE *	.....	TEL.
LA FAMIGLIA ADDAMS	.....	39.900
LARRY 5	89.900	89.900
LAURA BOW II	99.900	.....
LEANDER + ORK + AGONY *	.....	69.900



LEEDS UNITED *	49.900	49.900
LEGENDS OF VALOUR *	109.900	109.900
LEMMINGS1 + OH NO! MORE LEMMINGS	79.900	69.900
LEMMINGS II *	TEL.	TEL.
LIONHEART *	.....	TEL.
LIVERPOOL *	TEL.	49.900
LORD OF THE RING II	99.900	.....
LOTUS III	.....	59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
MAGIC BOY *	.....	TEL.
MAMMA, HO PERSO L'AEREO *	69.900	TEL.
MANTIS	129.900	.....
MARIO IS MISSING *	99.900	.....
MAX OVERKILL *	89.900	.....
Mc DONALD LANDS *	49.900	49.900
MC KIDS *	.....	TEL.
MEGATRAVELLER 2 *	.....	89.900
METAMORPHOSIS *	.....	TEL.
MICROPROSE GOLF	119.900	.....
MIGHT & MAGIC IV	119.900	.....
MILLENIUM *	79.900	.....
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE	89.900	.....
MOTORHEAD *	.....	49.900
MYRA THE LEGEND *	.....	TEL.
NATHAN NEVER - ARCADE GAME *	.....	59.900
NCAA BASKET	79.900	.....
NFL	89.900	.....
NICKY BOOM	79.900	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	TEL.	59.900
NO GREATER GLORY	.....	79.900
NO SECOND PRIZE *	.....	TEL.
NOVA 9	.....	89.900
PACIFIC ISLAND II	79.900	69.900
PANGO *	.....	49.900
PINBALL FANTASIES *	.....	49.900
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL	.....	69.900
POPOLOUS II	TEL.	79.900
PREISTORIK II *	.....	TEL.
PREMIERE	.....	59.900
PROPHECY OF SHADOW	69.900	69.900
QUEST FOR GLORY 3 *	99.900	.....
RAGNAROK *	TEL.	.....
RAMPART	.....	49.900
REACH FOR THE SKIES *	TEL.	TEL.
RED BARON	99.900	89.900
RED BARON MISSION DISK *	79.900	.....
REX NEBULAR *	119.900	.....
RISKY WOODS	79.900	59.900
ROAD RUSH	.....	59.900
ROBOCOD + RODLAND + MEGATWINS *	.....	79.900
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROME A. D. 92	89.900	TEL.
SABRE TEAM *	.....	59.900
SENSIBLE SOCCER 92/93 *	.....	69.900
SPIDE INVERNALI	79.900	79.900
SHADOW OF THE BEAST III	.....	69.900
SHADOWORLDS *	.....	59.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILE -	109.900	.....
SIEGE	89.900	.....
SILLY PUTTY	.....	49.900

TITOLO	IBM	AMIGA
SIM EARTH	69.900	69.900
SIM FARM *	TEL.	.....
SIM LIFE *	99.900	.....
SPACE SHUTTLE	99.900	99.900
SPECIAL FORCES	99.900	.....
SPELLJAMMER *	99.900	.....
SPOILS OF WAR *	69.900	.....
SPRING BREAK 301	79.900	.....
STAR CONTROL II *	99.900	.....
STAR LEGIONS *	99.900	.....
STARUSH *	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE *	79.900	69.900
STREET FIGHTER II *	69.900	69.900
STRIKE COMMANDER *	TEL.	.....
STRIKER	.....	59.900
STUNT ISLAND *	129.900	.....
SUMMER CHALLENGE *	79.900	.....
SUPER CAULDRON *	49.900	.....
SUPERFROG *	.....	TEL.
SUPERTETRIS	69.900	79.900
SWORD OF HONOUR	.....	49.900
TASK FORCE 1942 *	129.900	.....
TEARAWAY THOMAS *	.....	49.900
TERMINATOR II	39.900	.....
TEX - PIOMBO CALDO *	79.900	69.900
THE DARK HALF *	89.900	.....
THE HUMANS *	59.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE *	TEL.	.....
THE LEGACY *	139.900	.....
THE LEGEND OF KYRANDIA *	89.900	89.900
THE MANAGER	79.900	79.900
THE OFFISHAL AQUABATIC GAMES	.....	59.900
THE SECOND SAMURAI *	.....	TEL.
THE SIMPSON + WWF + TERMINATOR 2 *	.....	59.900
THE SUMMONING	89.900	.....
THE WALKER *	.....	TEL.
THEATRE OF WAR	79.900	.....
TINY SKWEEKS *	59.900	49.900
TOP WRESTLING	.....	49.900
TORNADO *	TEL.	.....
TOYOTA GT4 RALLY	69.900	29.900
TRACON II *	.....	69.900
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	.....	89.900
TRODDLERS	.....	49.900
TROLLS *	49.900	49.900
TURTLES II	.....	49.900
TWILIGHT 2000	.....	79.900
UGH! *	59.900	49.900
ULTIMA TRILOGY II *	89.900	.....
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	.....
ULTIMA VII	89.900	.....
ULTIMA VII - FORGE OF VIRTUE (CONT.)	49.900	.....
ULTIMA VII - PART II *	TEL.	TEL.
UTOPIA	69.900	.....
V FOR VICTORY *	109.900	.....
V FOR VICTORY II *	109.900	.....
VIKINGS	.....	49.900
WAXWORKS *	79.900	.....
WEEN *	89.900	79.900
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	.....
WILLY BEAMISH	99.900	.....

WING COMMANDER	.....	79.900
WING COMMANDER II	69.900	.....
WING COMMANDER II SPEC. OPER. DISK *	49.900	.....
WINTER SUPERSPORTS 92	49.900	49.900
WIZKID	49.900	39.900
WORDTRIS *	99.900	.....
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	.....
WRESTLING WWF II *	49.900	49.900
WROOM *	.....	49.900
X - WING *	TEL.	.....
ZOOL	.....	49.900
ZYCONIX *	59.900	49.900

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:30 - 20:00 SABATO COMPRESO

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L.....7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L.....13.000
☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.....
☐ CV PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N.° CIVICO
CAP, CITTÀ E PROVINCIA
PREFISSO E TELEFONO
FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

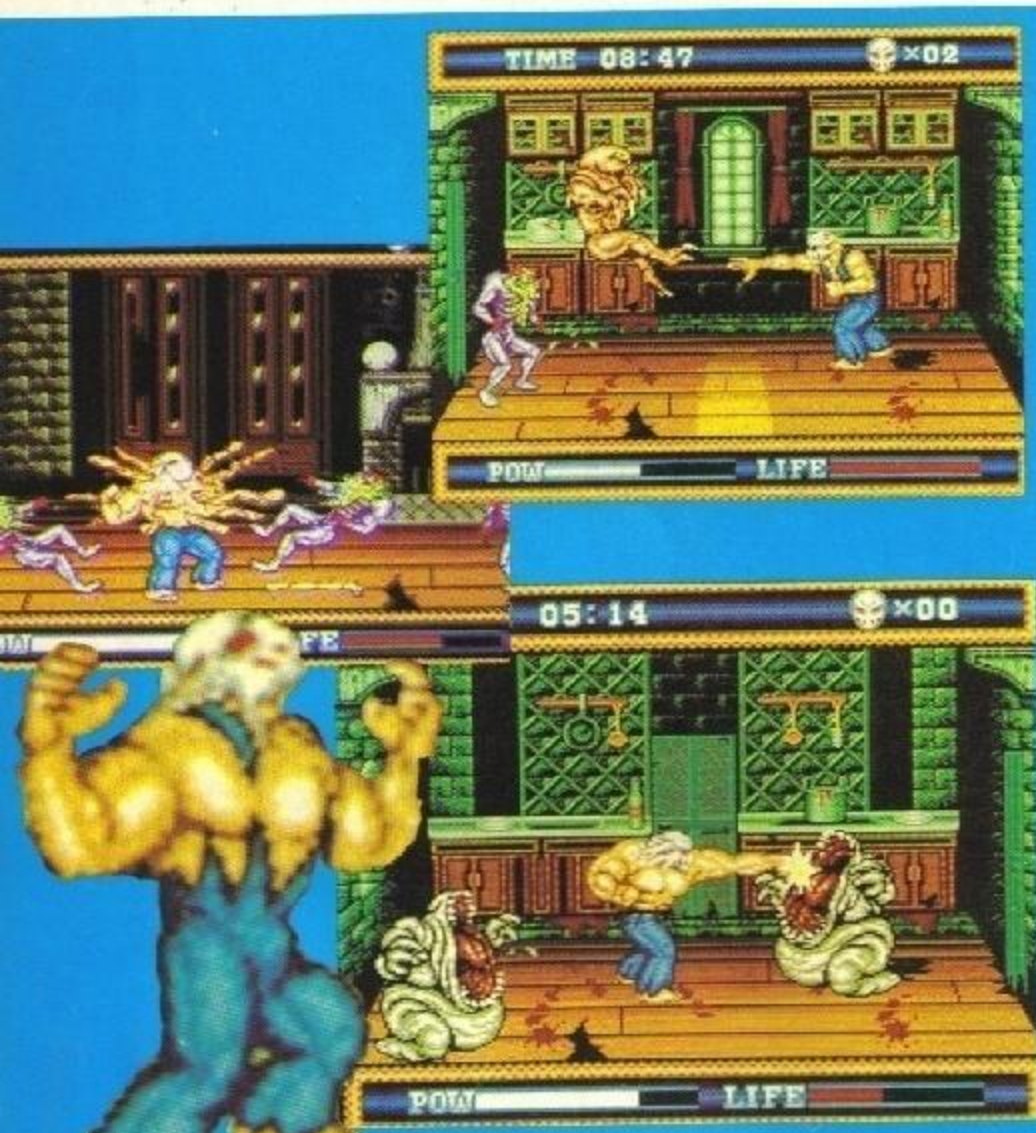
I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

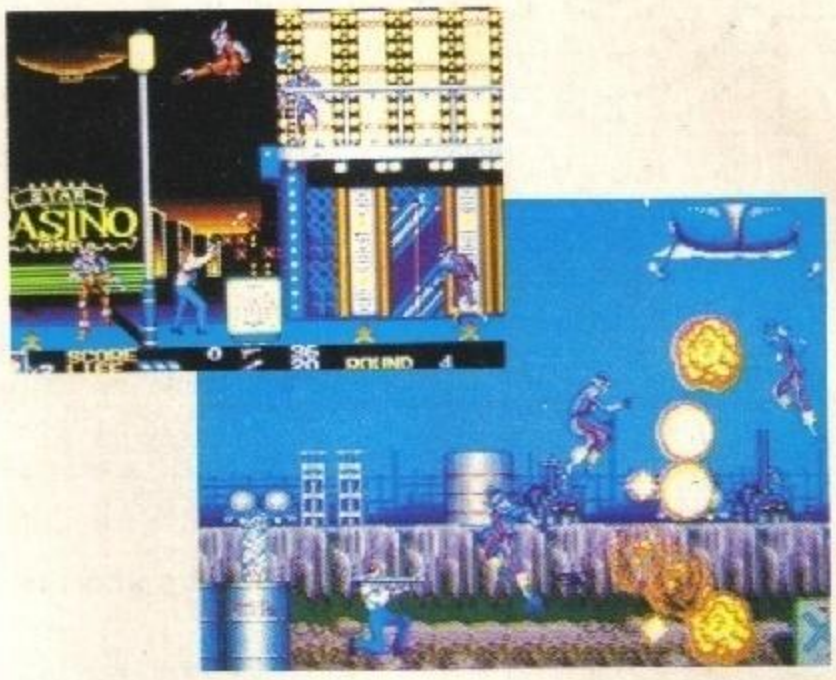
http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS



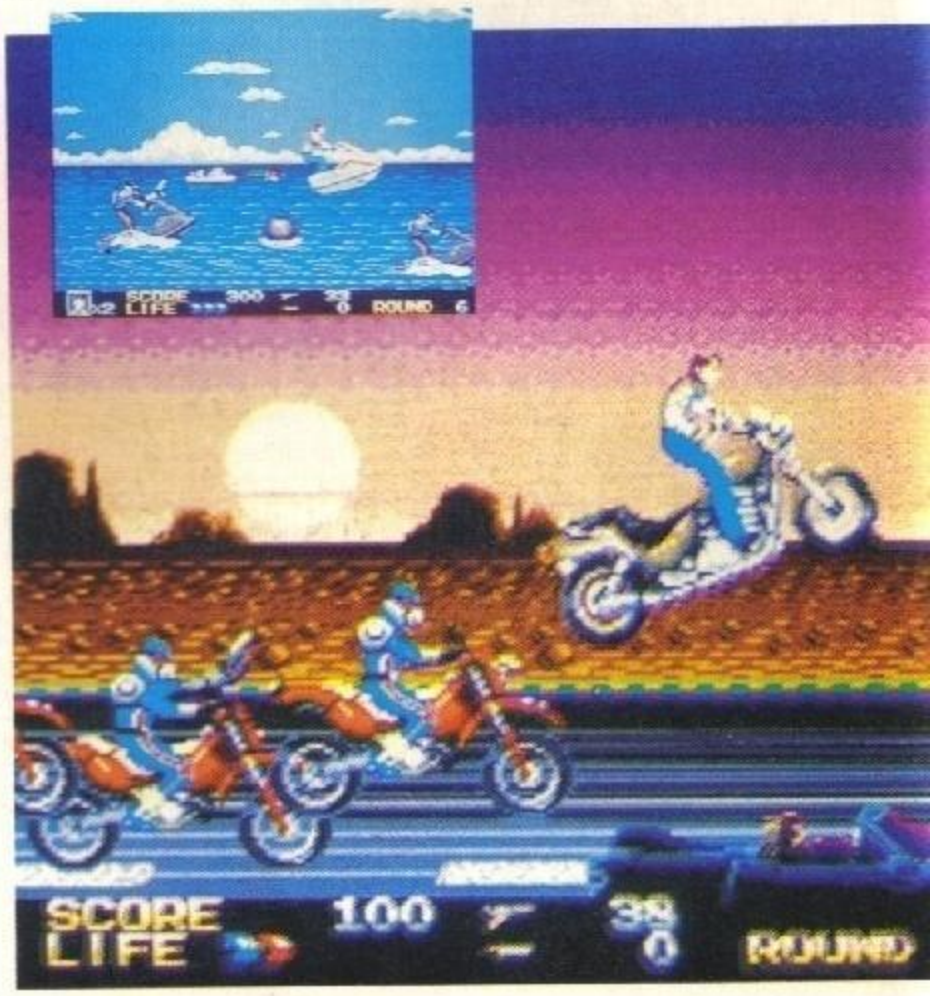
SPLATTERHOUSE: E TRE!

Diciamoci la verità: la seconda puntata di Splatterhouse è stata abbastanza deludente. Chi si attendeva una versione rinnovata del gioco più ispirato a film come Venerdì 13 o La casa si è in fondo ritrovato con qualcosa di abbastanza simile alla prima puntata, ancora sangue sì ma nessuna idea nuova. La bella notizia è che sta per uscire una terza puntata per il Megadrive (produzione Namco) con nuove armi e con la possibilità di finire il gioco in varie maniere diverse! Stavolta il mitico Ricky, sempre indossando la maschera da portiere di hockey, dovrà ehm... di nuovo scorrazzare all'interno di una magione infestata e ehm...di nuovo pigliare a cartoni armate di immonde entità. Dove sta la novità? Beh, come si diceva, il gioco si può finire seguendo vari percorsi e inoltre il nostro eroe potrà subire terribili trasformazioni (date un po' un'occhiata alle foto) che lo renderanno ancora più orripilante ma soprattutto più letatele nei confronti delle altre schifezze che circolano nella casa maledetta. Preparatevi a perdite non indifferenti di emoglobina.



RULLINO I TUONI!

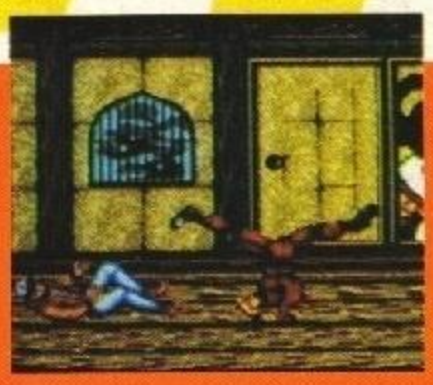
L'agente Jay torna sui nostri schermi! Come chi è? Ma è il protagonista di due mitici coin-op, ovvero Rolling Thunder 1 e 2. Pur non avendo nulla di particolarmente innovativo, questi due giochi riuscivano ad acchiappare non poco in sala giochi. Qualcuno si ricorderà che il nostro agente segreto si offriva a uno scorrimento orizzontale sparacchiando con pistole, mitragliette e lanciafiamme contro i famigerati terroristi incappucciati della Geldra, la peggiore organizzazione della malavita mondiale. La storia qui non cambia, con la differenza che il nostro eroe stavolta potrà usare anche bazooka, laser a altre armi. Non solo: in alcuni livelli (in tutto sono dieci) salirà su una moto e su un motoscafo per farvi provare un'esperienza da agente segreto ancora più completa delle precedenti: in estate sul Megadrive!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS



IL PICCHIADURO DEFINITIVO SUL PC ENGINE?

Si chiama Crest of Wolf e sembra destinato a diventare un grosso hit sul PC Engine. Per quale motivo? Beh, somiglia moltissimo a tanti picchiaduro di successo che hanno fatto la loro comparsa su console rivali quali il Megadrive e il Super Nes. In particolare può ricordare molto da vicino Final Fight. I motivi per cui merita di essere tenuto d'occhio sono vari: innanzitutto basta dare un'occhiata alle foto per capire che come grafica e utilizzo dei colori siamo a livelli mai visti sulla console della NEC; e poi il gioco è realizzato dalla Hudson Soft che, dopo la NEC, è la maggiore produttrice di giochi per il PC Engine. L'unica pecca è la mancanza di un modo a due giocatori, così come succedeva nella prima versione di Final Fight per il Super Nes. Cose che capitano.

TAKARA FOR MEGADRIVE

La Takara non si ferma: dopo aver fatto le conversioni di Fatal Fury e King of the Monsters da Neo Geo a Super Nes nessuno avrebe pensato che ciò sarebbe capitato anche per il Megadrive. E invece è proprio così: due

dei migliori picchiaduro apparsi sul mostro della SNK faranno la loro comparsa anche sulla console Sega! Da quel che abbiamo potuto vedere, i due titoli sembrano piuttosto riusciti: a quando Art of Fighting?

Db-Line srl

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

☎ 0332/819104 **Fax** 767244 **Db-Vox** 767303

CONSOLES e ACCESSORI	Cd Megadrive Scart/Pal	Megadrive Jap Scart/Pal	Super Famicom Super Nes	Game Gear Game Boy	Neo Geo Home Version
SUPER SCOPE BAZOOKA+6 giochi	Alimentatore 220V per GB e GG	Alimentatore Auto per GB e GG	Battery Pack per GB e GG	GameBoy Amplifer GameBoy Magnifer	Porta GB da cintura Light boy/View Boy
TV TUNER per GG Master Gear Conv.	GG-Big Windows 2 GG Cavo 2 giocatori	Md-Game Adaptor Md-Joypad Mega Pad	Md-Joypad PRO 2 SG-3 SG-8 SG-3600	Md-Joystick PRO-1 Mega Joystick SG-60	Joystick a raggi infrarossi - XE-2SG
NG-Memory Card Joystick 4 tasti	SF-SN Joystick XE1 JBKing CPS Fighter	SF-SN Joypad SF-3 Joypad Dyna-1	SF-SN Joypad Cavo Scart per SN	SN/SF SUPER MAGIC GAME CONVERTER	SN-Super Pro Fighter Super Adv.Joystick

SUPER NES	FAMICOM	GAME GEAR	MEGADRIVE	MEGADRIVE	GAME BOY
Aero B12 II	Amazing Tennis	Arch Rivals	A Runk Thunder (CD)	Annette Again (CD)	Adventure Island II
Best of the Best	Ashita no Joe	Bare Knuckle	Batman revenge of the	Bare Knuckle II	ApurSian II
California Games II	Bart's Nightmare	Batman Returns	Blaster Master II	Devastator (CD)	Avenging Spirit
Clue - S. Mario Kart	Battle Teach	Evander Holyf.Boxe	Chester ChetaH	F22 Interceptor	Burning Peipai
Cool World-Batter Up	Bull Vs.Blazers (NBA)	G-Loc - Klax	Clue - Final Fight (CD)	Fatal Fury	Darwing Duck
Dragon's Lair - F15 S.Eagle	Combatribes	Mickey Mouse's 2	Desert Srike	Flash Back - G-Loc	Empire Strikes F-15
Duel Test Drive II	Doraemon	Lemmings	Double Dragon III	King of the Monster	Finstones
Gradius III	F1 Grand Prix part 2	Predator 2	G.Foreman Boxing	King Salmon	Gradius III
Harley's Humongoid	Fatal Fury	Puyo Puyo	Galaxy Express (CD)	Legue Champ.Soccer	Krustys
Home Alone II	Flying Hero	RC Grand Prix	Global Gladiators	Magic Sage	Little Mermaid
Shanghai II - S.Soccer	Pro Football 93	NEO GEO	Mohammid	Spatter House 2	Simpson
Sim Earth - Monopoly	Ramna part 2	Alpha Mission II	Monopoly	Splatter House 3	Spiderman 2
Street Combat	Return of double Dragon	Andro Dunos	NBA All Star	Street of Rage 2	Sumo F16
Street Fighter II	Sim Earth	Art of Fighting	OutLander	Super H.O.	Tail Spin
Super Sonic Blastman	Star Fox	Bourning Fight	Paperboy II	Super Monaco GP II	Terminator 2
Super Valis IV	Star Wars	King of the monster2	PGA Golf II	Team USA Basket	The Legend of Zard II

767303

Db-Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA)

FAX:0332/767244 - BBS 0332/819044-706469

Db-Vox 0332/767303 :Il primo Computer che ti aiuta a scegliere. Richiedi subito il tuo codice personale!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

TERMINATOR VS ALIEN

La Acclaim si prepara a sbarcare in massa sul Super Nes con una serie di titoli molto attesi: Terminator 2 (riferito al film), Terminator 2: The Arcade Game (riferito al gioco da bar), Alien 3 (simile a quello già visto su Megadrive e Amiga, con grafica migliorata), Mortal Kombat (adattamento del picchiaduro che in sala giochi è già un mito) e World Cup Soccer (il "solito" gioco di calcio in stile coin-op). Non male, non male davvero...

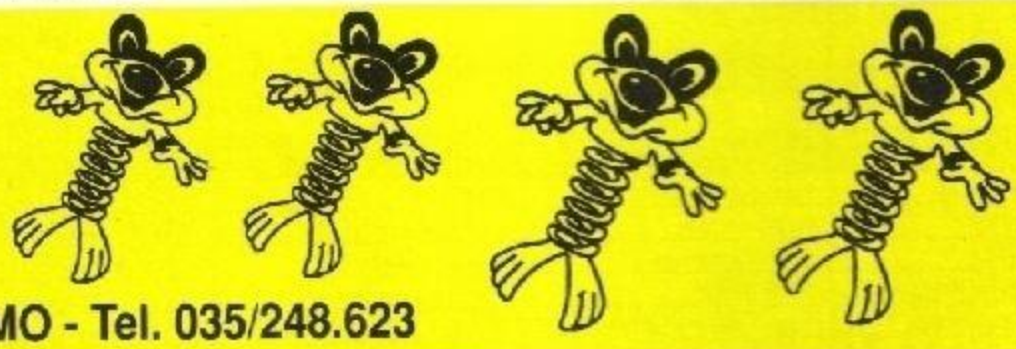
PREDATORI ALIENATI O ALIENI PREDATI?

Ancora Aliens Vs Predator ma non c'entra niente con la versione per Super Nes recensita su questo stesso numero: lì si tratta di un picchiaduro, qui si tratta di una sorta di RPG per il PC (prodotto dalla Activision) con molta esplorazione ma anche con bel po' di azione. La visuale è in soggettiva e vi vedrà vagare in città che vedono ormai la presenza costante di esseri di altri pianeti. Nel gioco sono tre le forze schierate in campo: gli umani, i biomeccanoidi di Aliens 3 e i cacciatori di Predator. L'atmosfera del gioco è parecchio tetra e qui a CVG non vediamo l'ora di averlo tra le mani. Attendetevi una recensione sui prossimi numeri!

IL LASER COLPISCE ANCORA

Continua il supporto di software per Mega CD da parte della Sega: a parte le cose che vi abbiamo presentato nello scorso numero, i dischetti d'argento della Sega si riempiranno con una versione speciale di Joe Montana Football, uno dei migliori giochi di football americano di tutti i tempi. Verrà poi preparata anche una versione speciale di Spiderman Vs Kingpin, il vecchio gioco dedicato all'Uomo Ragno. Ci sarà qualcosa riguardante Indiana Jones, in una avventura che non si sa ancora quali caratteristiche abbia ma che dovrebbe vedere l'archeologo col cappello impegnato contro alcuni scienziati che vogliono fornire ai soliti Nazi dei piani per una superarma (cioé la solita storia). Infine sembra che anche uno dei migliori giochi usciti sinora per Megadrive subirà il trattamento-CD: stiamo parlando di Ecco - The Dolphin, che su compact potrà avere delle animazioni d'intermezzo a tutto schermo e ovviamente effetti sonori a iosa. Per quel che riguarda le cartucce, dalla Sega sono di prossima uscita Dinosaurs For Hire e Toxic Crusader. Nel primo caso dovrete seminare il panico a New York, Tokyo e altre capitali nei panni di dinosauri risvegliatisi come per magia; nel secondo siete nelle lerce vesti di Toxic, un supereroe che combatte contro chi inquina l'ambiente.

Tintori



SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 - BERGAMO - Tel. 035/248.623

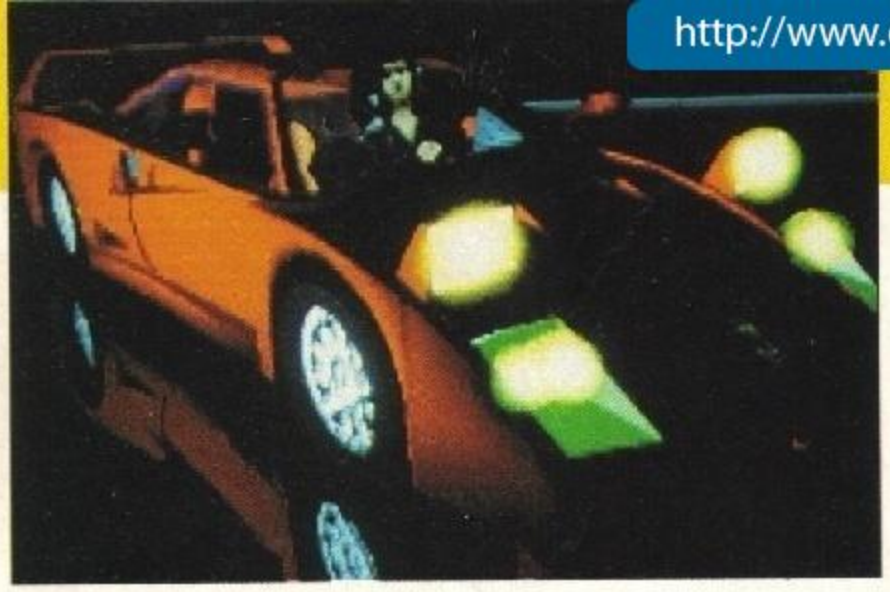
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SOFT
ATARI
IBM
SEGA
NEO·GEO
MEGA DRIVE
LYNX
GAME GEAR
AMIGA
Commodore
GAMEBOY

VENDITA PER CORRISPONDENZA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

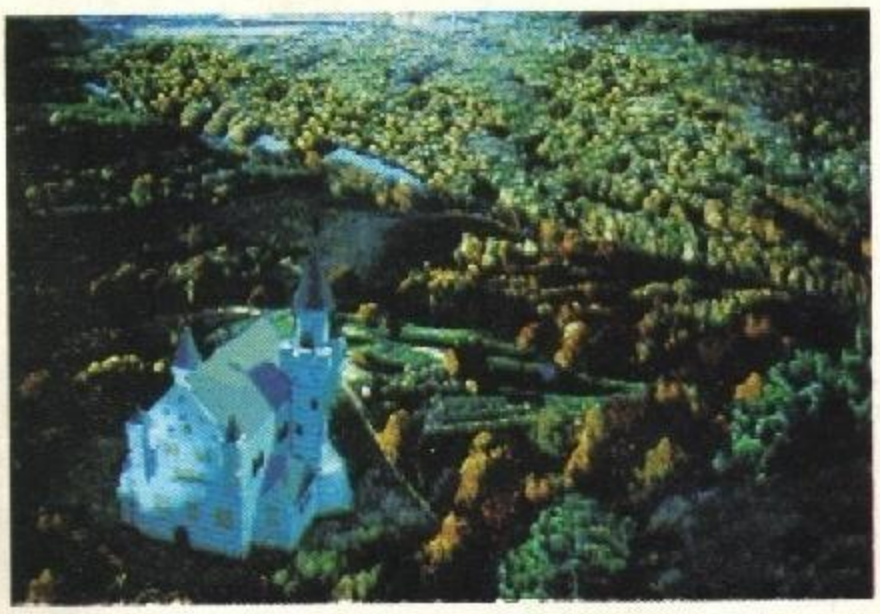
http://www.oldgamesitalia.net/



NEWS

SIMULMONDO IN EDICOLA: LA SAGA CONTINUA

Prosegue con successo la vendita in edicola dei prodotti Simulmondo ispirati al mondo dei fumetti, per la precisione ai più famosi fumetti italiani degli ultimi cinquant'anni: vi dicono niente nomi come Tex Willer, Diabolik e Dylan Dog? Beh, se non vi dicono niente sarete sicuramente appena atterrati sul pianeta Terra: benvenuti! Cavolate a parte, vi ricordo che da ormai più di sei mesi la Simulmondo distribuisce ogni mese nelle edicole (al prezzo di L.16900) delle avventure interattive riguardanti questi mitici personaggi: all'interno di ogni confezione si trovano due versioni della stessa avventura una compatibile con l'Amiga e l'altra compatibile con il PC e simili, dunque saranno accontentati tutti i possessori dei computer più diffusi in Italia. In ogni gioco la Simulmondo ha badato a mantenere inalterata la grande atmosfera che ormai da decenni ammalia centinaia di migliaia di italiani: gli scenari e le sequenze riflettono quelle delle strisce e in più hanno (ovviamente) acquistato il colore. All'interno della Simulmondo si sono avvalsi di persone con una certa esperienza nel campo dei fumetti, e i risultati si vedono: le schermate statiche replicano alla perfezione quelle dei fumetti e nelle sezioni "action" (con lo sprite del personaggio presente su schermo) ogni paesaggio ha elementi caratteristici che danno un bel tocco di atmosfera. Come avrete capito, i titoli Simulmondo comprendono praticamente due stili di gioco: in quello avventuroso si tratterà di colloquiare selezionando delle frasi, in quello d'azione di guidare con il joystick il proprio omino e fargli compiere varie azioni come pugni, salti, calci e altro ancora. Ma non è finita qui: forte del buon successo sin qui ottenuto la Simulmondo si è lanciata anche con una produzione totalmente originale che risponde al nome di *Simulman*; il progetto, che vedrà la luce comunque in edicola, dimostra di essere più ambizioso dei precedenti: comprenderà infatti schermate statiche con effetti di ray-tracing su oggetti solidi e parecchie raffigurazioni digitalizzate che ritrarranno un ambiente cyberpunk o addirittura una realtà virtuale nelle quale sarete immersi fino all'osso. Simulman è infatti un agente segreto del futuro con licenza di ingresso nell'"allucinazione consensuale che è la realtà virtuale" (tanto per citare le parole dello stesso William Gibson): avrete a che fare con sistemi operativi nemici e soprattutto con un candidato politico che si spaccia per umano ma che in realtà è semplicemente un simulacro creato da un potente computer. Costui ha scopi poco meno che criminali e starà a voi sventare i suoi piani destabilizzanti: niente male davvero per una cosa che si vende in edicola! E tutti i mesi una puntata nuova! Che dire? Comprare per credere.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

MEGA PC: L'UNIONE FA LA FORZA

Avreste mai immaginato che Sonic avrebbe avuto qualcosa a che fare con i simulatori di volo e gli RPG? Ebbene da questo momento l'accoppiata non vi sembrerà più improponibile perche l'Amstrad ha deciso di mettere insieme un PC e un Megadrive. Probabilmente l'ispirazione gli è venuta dal sol levante, in cui, come qualcuno saprà, esiste già una macchina simile denominata Teradrive. Il Mega PC incorpora la console Sega a 16 bit che tutti conosciamo e un PC 386SX a 25 MHz con scheda sonora Ad-Lib incorporata. All'interno della confezione si trova non solo l'indispensabile mouse ma anche un joystick analogico per il PC e un joypad del Megadrive. L'hard disk è da 40 Mb. Sulla facciata del Mega PC si trovano sia la porta per le cartucce della console, sia un drive ad alta densità per i dischi del PC: tramite uno sportellino scorrevole uno dei due viene nascosto e con questa operazione si accende anche una delle due macchine. Per il Megadrive sono presenti due porte per i joypad, il tasto di reset e il tasto per la regolazione del volume (che funziona anche in modo PC). Inclusa pure una presa per le cuffie. Per un futuro collegamento con il Mega CD, è inoltre presente una porta di espansione apposita. Incluso nella confezione è naturalmente un monitor Dual Sync che consente di godere al meglio delle schermate di entrambe le macchine (supporta la Super VGA da 1024X768 con un massimo di 256 colori) e anche del sonoro visto che possiede due potenti altoparlanti interni. Infine il prezzo: solo 2.400.000 circa, veramente niente male!

SPECIFICHE

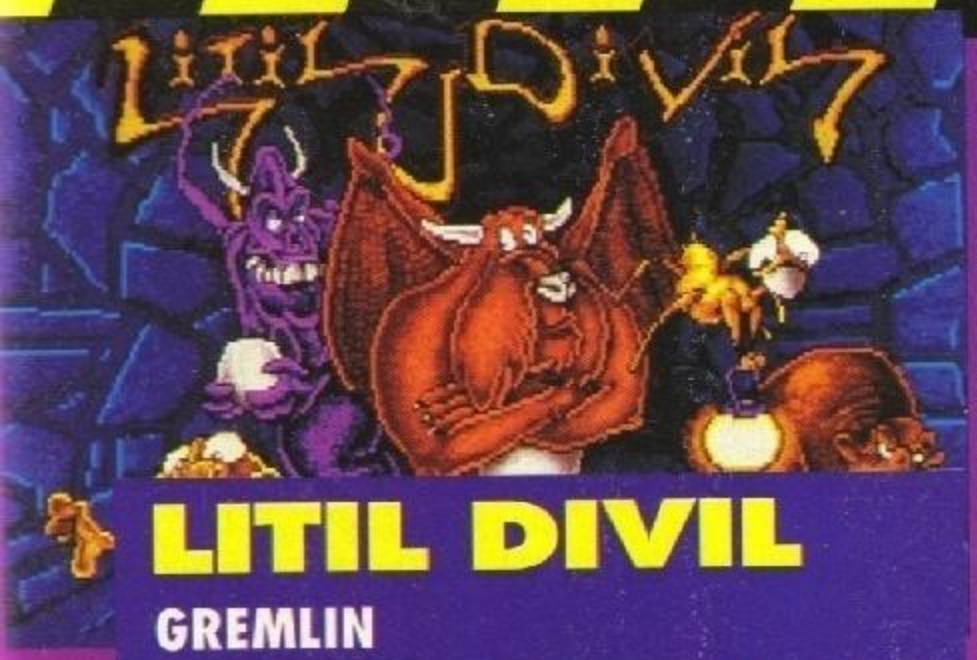
Processore e velocità di clock -	Modo PC: 80386SX 25MHz Modo Megadrive: 68000 8MHz
Memoria base	1Mb RAM
Espandibilità di memoria	Fino a 16 Mb
Hard Disk	40 Mb con accesso di 28 ms
Disk Drive	3.5" alta densità
Grafica	SVGA (VGA, EGA, CGA, MDA compatibile)
Memoria video	256 Kb
Risoluzione massima	Modo PC: 1024x768 Modo Megadrive: 320x224
Colori	Modo PC: Sino a 256 da una palette di 262144 Modo Megadrive: Sino a 64 da una palette di 512
Sonoro	Modo PC: scheda Ad-Lib incorporata Modo Megadrive: suono stereo del Megadrive
Dimensioni	325mm x 78 mm x 292 mm
Tastiera	102 tasti tipo PS/2
Accessori inclusi	Mouse a due pulsanti, joystick analogico, joypad compatibile Megadrive
Interfacce esterne	Porta parallela, due porte seriali RS232C, porta per monitor esterno VGA, porta per joystick analogico, 2 porte per joypad compatibili Megadrive slot per cartucce Megadrive, connettore per Mega CD, presa per cuffie stereo
Software incluso	MS-DOS 5.0, interfaccia grafica di Desktop Amstrad con Tutorial Interattivo
Compatibilità monitor	VGA con sonoro Ad-Lib, Megadrive con suono stereo
Risoluzione monitor	Modo PC: 640x480 Modo Megadrive: 320x224

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG PREVIEW



LITIL DIVIL

GREMLIN

Anche questo mese abbiamo un gioco che partecipa al concorso "Il Titolo del gioco più beota 1993" e, come avrete certamente capito, non poteva che essere Litil Divil (dove cavolo sono finite le altre vocali?). Ma non è solo il titolo a essere demente in questo gioco: la trama fornitaci dalla Gremlin è sugli stessi livelli... Litil Divil è la storia di Morris Axel-Ansell Dopolopagus (e che è un giocatore brasiliano - Max), per gli amici Mad Mo (come Zico... -Max), un tizio letteralmente ossessionato da Atlantide e dai suoi misteri. Un giorno però, quasi per caso, Mad Mo scoprì l'entrata per Terratis, la Città perduta del Mondo Sotterraneo e, sempre per caso, bevendo da una pozza d'acqua, si trasformò in un essere spaventoso, un Divil. Solo leggendo un'iscrizione venne a sapere che l'unico modo che aveva per tornare com'era in precedenza era giungere alla Fontana della Normalità al centro di Terratis. Arrivarci però non è il massimo della semplicità: ci sono herzilioni di tunnel e corridoi da attraversare, fiamme e sbarramenti d'acqua da superare, cinque livelli da affrontare con 10 stanze in cui dovrete dare prova della vostra abilità mentale e risolvere dei rompicapo.
Alla Gremlin hanno pensato bene di caratterizzare il personaggio (un po' come era successo per Zool): così se lascerete andare il joystick per qualche secondo, Divil si metterà a leggere il giornale appoggiato da qualche parte, se non lo controllerete bene vi farà le smorfie e se invece sarete particolarmente abili vi sorriderà o si metterà addirittura a ballare. Tre anni di lavoro sono delle ottimi credenziali per un videogioco, quindi... Tenete le dita incrociate!

VERSIONE	DATA
AMIGA	APRILE
PC	APRILE

D-DAY

FUTURA-U.S. GOLD

In questi ultimi mesi, probabilmente per l'alto numero di conflitti che interessano il nostro pianeta, stanno uscendo parecchie simulazioni belliche: i fan di questo genere, come abbiamo constatato dalle vostre lettere e telefonate, sono molti, quindi è con immenso piacere che attendiamo l'arrivo di questo D-Day. La software house responsabile del progetto è la Futura: ai molti questo nome non dirà un granché, ma il curriculum della sopracitata casa non è niente male. Fra i titoli realizzati dalla Futura sull'Amiga ricordiamo infatti il simulatore di carro armato Sherman M4 e il mitico Panza Kick Boxing, recentemente convertito per PC Engine con il nome The Kick Boxer e su Super Nes e PC con il nome Best of the Best.
Tornando a D-Day, pensiamo sia inutile indicare che si tratta di una simulazione dello sbarco alleato in Normandia del 1944: nel gioco potrete controllare gli Alleati o i Tedeschi e modificare a vostro piacimento il corso della storia, magari impersonando Hitler e respingendo l'attacco (meno male che è solo una simulazione...). D-Day include quattro simulazioni: raid di bombardamento, lancio col paracadute, manovre con i tank e combattimenti con la fanteria. Il tutto in più di 100 missioni situate in 144 locazioni diverse. Sarà una "mazzata" giocabile solo dai guerrafondai con anni e anni di esperienza o una valida simulazione accessibile ai più? Ai posteri l'ardua sentenza (per la serie "La fiera delle frasi fatte"... - Simon).

VERSIONE	DATA
AMIGA (1MB)	ESTATE
ST	ESTATE
PC	ESTATE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG PREVIEW

CHAKAN - THE FOREVER MAN
SEGA

Dopo la graditissima sorpresa di Ecco, recensito sullo scorso numero di CVG e indicato come uno dei migliori giochi disponibili per Megadrive, ogni titolo della Sega è ora atteso come la manna dal cielo. Ben venga quindi questo Chakan - The Forever Man, ennesimo platform - slash 'em up della casa nipponica. Come avrete già facilmente capito, Chakan non ha nulla a che vedere con il mondo musicale (sarebbe bello vedere Chaka Khan in giro con un paio di spadoni ad affettare gente...), ma racconta le avventure di codesto guerriero in lotta contro le solite forze del Male che hanno preso possesso della Terra (che novità, eh?). Il bello del gioco (che vanta otto livelli, un bel po' di armi, nemici di fine livello e magie varie) è che il protagonista può compiere un bel po' di mosse "alla Strider" e se i grafici della Sega ci hanno messo il solito impegno state pur certi che avremo da divertirci. La recensione completa al più presto!

VERSIONE	USCITA
MEGADRIVE	APRILE

ELIMINATOR - BOAT DUEL
STORM

I giochi per Nes realizzati in Europa aumentano a vista d'occhio: questa volta ci occupiamo di *Eliminator - Boat Duel* della Storm (che sull'otto bit Nintendo ha già realizzato la conversione, davvero eccezionale, di *Rodland*). In pratica si trattà di una megacorsa sull'acqua che vi porterà a gareggiare nella Power Boating league a sfidare Disaster Don, il campione del gioco sporco. Ma prima di affrontare Don dovrete vedervela con sette sifandti asstanati che faranno di tutto per disintegrare il vostro Eliminator, una barca con un motore ultrapotenziato. Come se non bastassero questi disgraziati a complicarvi la vita, sappiate che in *Boat Duel* dovrete prestare attenzione agli affilatissimi dentoni degli alligatori, alle fauci degli squali e ai nuotatori impazziti che non guardano dove vanno. Per fortuna, in caso di distruzione del mezzo, potrete ricorrere ai soldi vinti nelle gare precedenti per effettuare le riparazioni oppure potenziare la barca con un gigaturbo. La sfida vi attira? E allora preparatevi per ka recensione su uno dei prossimi numeri di CVG!

VERSIONE	DATA
NES	APRILE

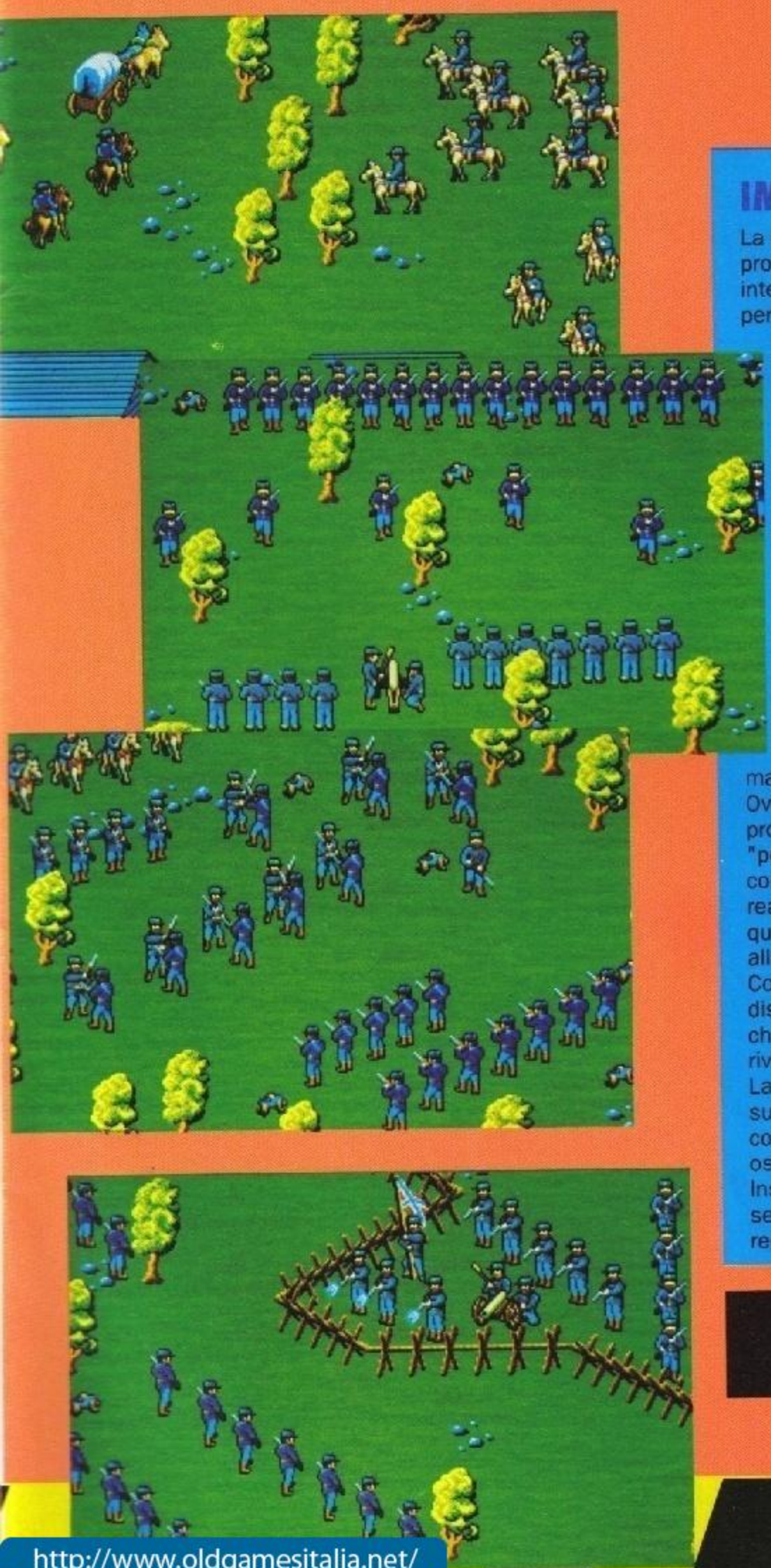
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG PREVIEW

EDWARD GRABOWSKY'S THE BLUE AND THE GRAY



IMPRESSIONS

La Impressions, software house famosissima per i propri giochi strategici, sta preparando un war game interamente basato sulla Guerra Civile, che permetterà a tutti i videomilitaristi del mondo di ricreare le campagne e le battaglie storiche così importanti per gli Stati Uniti d'America. Secondo i portavoce della Impressions, Edward Grabowsky's The Blue & The Gray sarà il miglior war game mai visto su un PC con schermate disegnate molto dettagliamente e con particolare attenzione all'atmosfera di quel periodo e con combattimenti animati in tempo reale con soldati in autentiche uniforme che corrono in giro per lo schermo.
La simulazione comprende tutto il territorio dal Midwest alla costa atlantica, dalla Florida a New York. Il tutto con zoop, mappe scrollabili, arruolamento e allenamento di armate, azioni in tempo reale, 200 figure animate per battaglia, eserciti a 256 colori con un sacco di uniformi, terreni e fortificazioni varie e un sistema di controllo "point and click" estremamente maneggevole.
Ovviamente i giocatori potranno ribattezzare le proprie unità e compiere quelle operazioni di "personalizzazione" del proprio esercito che consentono di entrare maggiormente nella parte. Il realismo rimarrà comuqnue l'elemento portante di questo war game e molta attenzione verrà dedicata alla riproduzione delle armi e delle uniformi.
Com'è ovvio in seguito usciranno una serie di data disk che ricreeranno battaglie autentiche, in modo che eventi storici come gettysburg possano essere rivissuti tramite il Micro Miniatures System.
La ciliegina sulla torta è rappresentata da un libro sula Guerra Civile, che verrà incluso nella confezione, con tutto quello che volete sapere e non avete mai ostao chiedere, dalle cause alla conclusione.
Insomma, guerrafondai di tutto il mondo questo sembra proprio il gioco che fa per voi! A presto con la recensione completa!

VERSIONE	USCITA
PC	MAGGIO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG PREVIEW

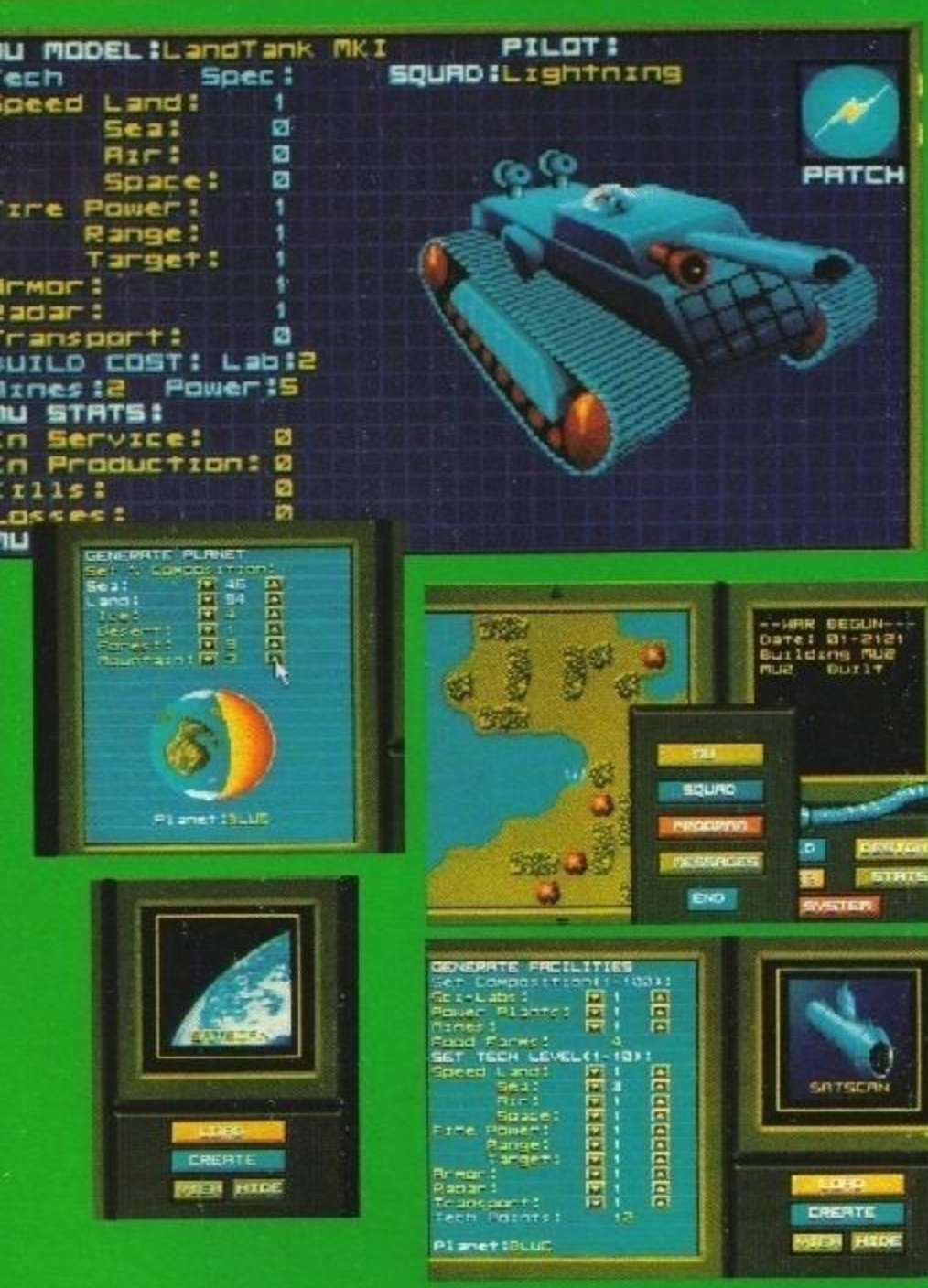
WHEN TWO WORLDS WAR

IMPRESSIONS

Come se non bastassero le guerre che hanno afflitto (e affliggono tuttora) il nostro povero pianeta, alla Impressions hanno deciso di realizzare una simulazione strategica di un conflitto interplanetario. Il gioco è ambientato nel 2121 e vi mette ai comandi delle risorse militari di un intero pianeta, con il compito di conquistare il mondo vicino. Dal vostro posto di lavoro potete disegnare nuove astronavi (ognuna per differenti scopi come viaggio nello spazio, protezione, radar oppure attacco), sviluppare nuove tecnologie, costruire nuove installazioni, realizzare missioni incredibilmente sofisticate e naturalmente osservare i progressi in tempo reale di questo conflitto interplanetario.

Il combattimento comunque non si svolge solo su questi due pianeti, ma anche nello spazio compreso fra loro. L'esplorazione è un punto essenziale se vorrete vincere: dovrete infatti perlustrare la superfice del globo alieno alla ricerca di installazioni nemiche. Il tutto tenendo ovviamente conto delle caratteristiche dei piloti a vostra disposizione. Inoltre le astronavi possono essere controllate dal computer oppure programmate manualemente grazie al solito comodissimo sistema point and click. Come per The Blue and The Grey, anche in When Two Worlds War esiste la possibilità di personalizzare il proprio pianeta, l'esercito e le astronavi modificandone i nomi, creandoli da zero o usando degli scenari già predisposti. WTWW vanta la solita scheda grafica VGA, la possibilità di giocare in due contemporaneamente tramite link, il supporto della scheda Ad Lib, Soundbalster e di quelle della gravis e della Aria. Proprio quest'ultima casa sta lavorando con la Impressions per realizzare una periferica per il riconoscimento della voce: When Two Worlds War sarebbe così uno dei primi giochi a supportare il controllo della voce. I tempi di Star Trek 4 con il mitico "Pronto-computer?" sono ormai lontani...

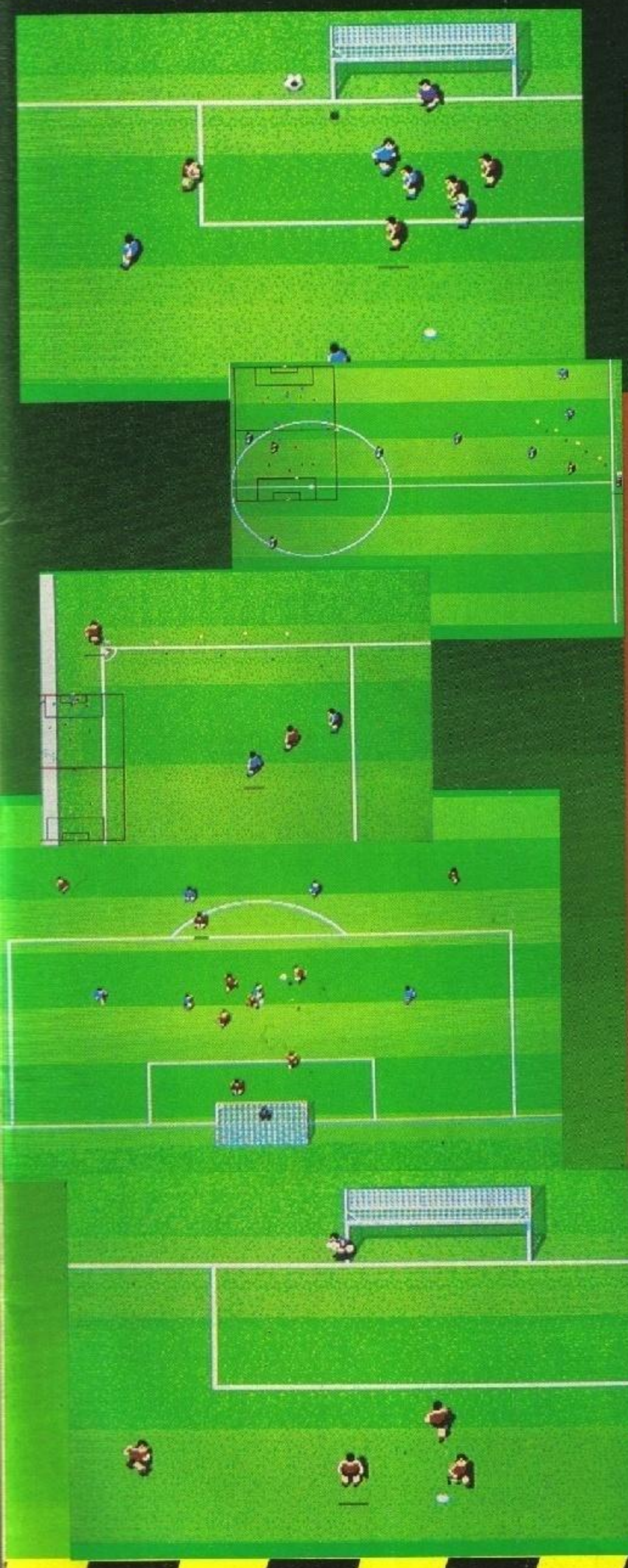
VERSIONE	USCITA
PC	APRILE



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG PREVIEW



DINO DINI'S GOAL !

VIRGIN

Amico uligano coi capelli un po' corti... Goal... Ohoohooohooh... Goal! Approfittiamo delle ormai mitiche note di Elio per introdurre un nuovo simulatore calcistico destinato a sbaragliare la concorrenza e... Ehi ragazzi, fermi! Non voltate pagina! Lo sappiamo anche noi che ormai i giochi di calcio escono al ritmo di 147 al mese e che solo pochissimi sono meritevoli di essere presi in considerazione, ma questa volta è diverso. Il gioco di cui vi vogliamo parlare, infatti, si chiama (e il nome dovrebbe dirvi tutto)... Dino Dini's Goal! Ebbene sì, abbandonata la Anco (ormai concentrata a produrre esclusivamente giochi per console) per la prolificissima Virgin, il buon vecchio Dinone ha avuto la brillante idea di portare con sé tutto il lavoro realizzato per Kick Off 3 (il gioco che ci ha fatto disperare come pochi altri, Elite 2 escluso, soprattutto se considerate che doveva uscire alla terza settimana del settembre 1992) e di completare il tutto. Il risultato? Beh, è facilmente immaginabile: un Kick Off potenziato, a sedici valvole e con un bel po' di opzioni non disponibili in precedenza. Tanto per cominciare è possibile scegliere se giocare con il campo in orizzontale o verticale (e già qui l'innovazione è notevole), con un'inquadratura normale oppure ravvicinata per godere al meglio ogni azione, con squadre di Club o Internazionali e con portieri di bravura variabile. Il bello è che Dino ha inserito anche alcuni elementi presi a piene mani da Player Manager, in modo tale che dovrete scegliere il vostro undici studiando le otto caratteristiche di tutti i giocatori della rosa, dal Tiro all'Aggressività, dalla Resistenza all'Energia... Ci sono poi i soliti optional, come il replay (normale, rallentato, all'indietro, frame by frame), quattro campi diversi, la mappa dei giocatori e 100K di effetti sonori (con cori e urla). A questo punto non resta che la data d'uscita, cioè Dicembre '96! No, stiamo scherzando: Goal sarà disponibile ad Aprile per Amiga e ST e in Autunno per PC. Il match "Sensible Soccer - Goal" sta per cominciare: palla al centro!

VERSIONE	USCITA
AMIGA/ST	APRILE
PC	AUTUNNO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG PREVIEW

BENEATH A STEEL SKY

VIRGIN

Il cyberpunk è un genere attualmente molto in voga nell'ambiente videoludico e noi di CVG ne siamo molto felici, sia perché lo apprezziamo particolarmente, sia perché avevamo segnalato il fenomeno in tempi non sospetti, in uno dei primissimi Far Out. Così, dopo Syndicate (di cui vi abbiamo già parlato in uno dei scorsi numeri di CVG) ci prepariamo ora ad accogliere Beneath a Steel Sky, un titolo che ha davvero tutte le carte in regola per diventare un CVG Hit! Tanto per cominciare il team che ci sta lavorando sopra è quello dei Revolution, il cui primo gioco è niente popò di meno che Lure Of The Temptress, in secondo luogo alla realizzazione sta partecipando attivamente il disegnatore di fumetti Dave Gibbons, che ha lavorato in passato a Watchmen (vi sono cadute le mascelle, eh? E' lo stesso che è successo a noi quando abbiamo letto la Press Release!). Dave ha fatto molto di più che disegnare qualche schermata per Beneath a Steel Sky: ha illustrato un fumetto che verrà incluso nella confezione del gioco e introdurrà il giocatore alla storia di BASS (cavolo, mitica come abbreviazione!). Storia che vede protagonista Robert Foster, un uomo alla ricerca della propria vera identità e dei sgreti di un futuristico mondo cyberpunk controllato da un computer chiamato LINC (non Lynx? Peccato). Dave si è anche detto molto interessato ai videogiochi e alle possibilità creative di quest'ultimi. "Il team Revolution ha creato a grandi linee la trama e io ho dato suggerimenti e ho creato il design dei personaggi, le situazioni e così via." ha confessato Gibbons. "Mi piace sempre raccontare delle storie con parole e disgni'e Beneath a Steel Sky è come una storia interattiva con dei disegni. Mi sembra un'evoluzione naturale delle fiabe. Questa si sta rivelando un'esperienza educativa e gratificante per tutti noi." Il direttore della Revolution, Charles Cecil ha aggiunto: "Abbiamo imparato un sacco da Lure of the Temptress. A quel tempo non sapevamo quanto saremmo andati avanti con il sistema Virtual Theatre. Con BASS abbiamo trascorso un anno progettando il gioco e prima ancora di iniziare a programmarlo. Durante quest'anno Dave Gibbons ci ha insegnato un sacco di cose. Volevamo creare una sensazione completamente diversa dalle avventure già esistenti e credevamo che unendo le nostre forze avremmo potuto realizzare qualcosa di veramente speciale, di terrificante - e ci siamo riusciti. Benetah a Steel Sky incorpora una realizzazione tecnica e una giocabilità mai viste prima. Non stiamo cercando di creare una realtà: stiamo creando uno stile". Esagerato? Megalomane? Chi può dirlo? Lo sapremo non appena metteremo le mani sulle versioni PC e Amiga: ah, a proposito, è probabile che esca una versione miugliorata per il 1200...

VERSIONE	USCITA
PC	ESTATE 93
AMIGA	ESTATE 93

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80386 SX 25MHz
HD 105 MB 2MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse
Lit.1.250.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse
Lit.2.390.000

Tutti i computer Commodore sono compresi di MS-DOS 5.0, montano microprocessori INTEL (DX) e scheda audio add lib compatibile in **omaggio**

Attenzione sei hai un Pc assemblato eseguiamo la sostituzione della vecchia piastra madre
Chiedi il preventivo

AMIGA 3000 a partire da Lit.2.490.000
AMIGA 4000 a partire da Lit.3.690.000
AMIGA 600 + Kickstart 1.3 Lit.550.000
AMIGA 500 Plus Appetizer + Kickstart 1.3 Lit.550.000

AMIGA 1200
Microprocessore 68020 14MHz 2MB Ram (Chip)
FDD 880KB - 256.000 Colori (modo HAM)
Nuovo Kick Start 3.0 Italiano
Lit.520.000
(In permuta con il tuo vecchio amiga 500 1.3 1MB)
Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600
Espansione 1MB Lit. 159.000 **in regalo KickStart 1.3**

Continua la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.50.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.200.000
Amiga 500 Plus Lit.250.000
Amiga 600 Lit,250.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.280.000
Megadrive Lit.100.000
L'usato non viene venduto a questi prezzi)

Tutti i prezzi sono IVA Compresa

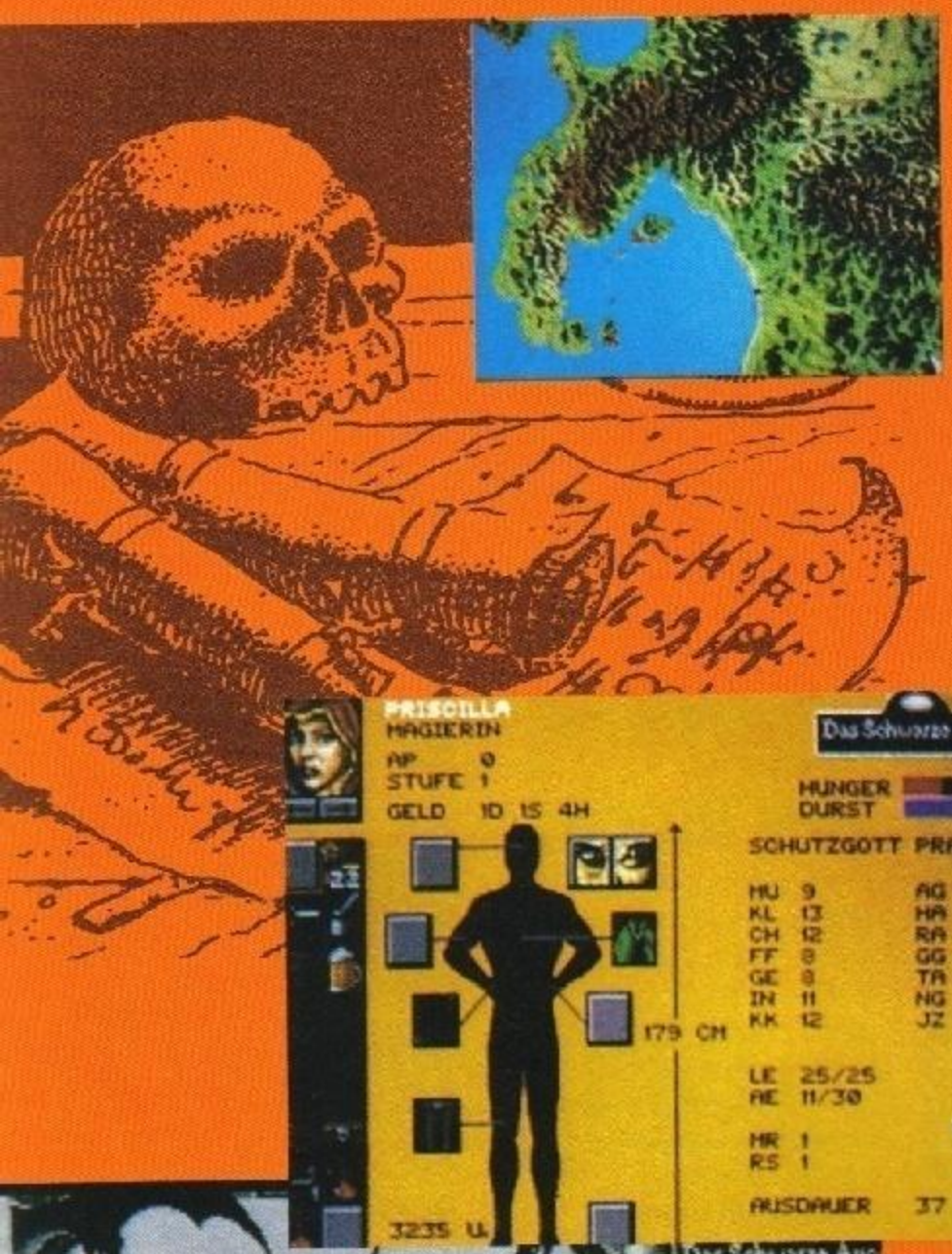
IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese
Tel. 02-3544283 Fax 02-3544283 - Chiuso il lunedì mattina

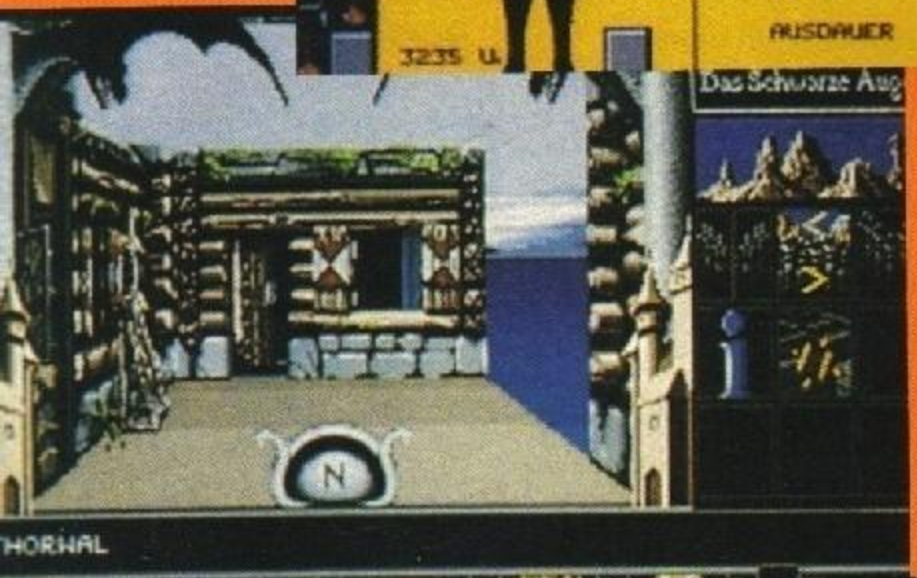
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG PREVIEW

REALMS OF ARKANIA - BLADE OF DESTINY





US GOLD

Giochi di ruolo su computer ne escono parecchi, ma Blade of Destiny, a giudicare dalle notizie in nostro possesso, dovrebbe essere un gradino sopra la concorrenza. Tanto per cominciare, un minimo d'introduzione: Blade of Destiny è basato su una delle serie di RPG più famosa in Germania, Das Schwarze Auge, un RPG fantasy sullo stile di D&D che vende circa quatto volte di più del sopracitato Dungeons & Dragons (sempre in Germania). Da quando è stato lanciato DSA nel 1984 sono state realizzate più di una dozzina di giochi in scatola e il tutto ha contribuito a migliorare non poco le regole di gioco e ad ingrandire incredibilmente il mondo di Aventuria (Arkania nella traduzione inglese). Nel 1992 è uscito anche un boad game in America ed Europa con il nome di Dark Worlds. A quanto abbiamo potuto sapere dalla US Gold, Arkania è un mondo fantasy con un maggior realismo e con più elementi medievali di Krynn o The Forgotten Worlds e in più è costituito da svariate regioni con culture differenti: uan di queste e; la regione di Thorwal, una nazione nordica popolata da tremendi vichinghi senza paure ed è proprio qui che è ambientato il videogioco. La storia? Beh, gli Orchi, una tribù che abita nel nord di Thorwal, hanno deciso di dichiarare guerra al resto delle popolazioni e sta a voi guidare il solito party di temerari, trovare la Spada del Destino e uccidere il Capo degli Orchi.

Blade of Destiny ha seguito le orme di un altro programma teutonico, The Manager: pubblicato esclusivamente in Germania, il gioco ha venduto talmente tamto da indurre la US Gold ad acquistarlo, a tradurlo e a portarlo in giro per tutto il mondo. La mossa sembra azzeccata: a BOD hanno lavorato 20 persone contemporaneamente per un anno cercando di convertire alla perfezione su schermo il feeling del RPG: il tutto per più di 200 magie, quasi 100 abilità, un sacco di personaggi (e non i soliti mago, guerriero ed elfo), attributi positivi e negativi (paura, fobie, superstizione...), 52 città e villaggi e una grande dose di divertimento. Forza ragazzi, c'è ancora poco da aspettare!

VERSIONE	USCITA
PC	APRILE
AMIGA	APRILE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG PREVIEW

MENACER, LA MINACCIA DEL MEGADRIVE

Se pensavate che la guerra tra Nintendo e Sega si limitasse solo alle console e al software fareste meglio a darvi un'occhiata in giro: i due colossi giapponesi hanno iniziato una nuova battaglia a colpi di... infrarossi. Dopo l'uscita dello Scope, il bazookone della Nintendo, ecco a voi il nuovo ordigno Sega da puntare dritto verso il televisore!

L'UOMO DAGLI OCCHI A RAGGI-X

Il Menacer è fatto di resistente plastica grigia, dentro la quale è alloggiato il sistema a infrarossi. L'arma richiede sei pile e assomiglia a cose viste nell'ultima serie di Visitors. Il pulsante di fuoco è posto in una posizione comoda per il mitragliamento a ripetizione e gli altri tre pulsanti presenti, sul davanti dell'impugnatura, offrono funzioni differenti dipendenti dal tipo di gioco. In T2 - The Arcade Game, vengono usati per lanciare granate e anche per mettere in pausa. Come il Nintendo Super Scope, il Menacer contiene sei giochi nella sua confezione, tutti sviluppati appositamente per l'ordigno. L'unico altro gioco disponibile è per ora T2 - The Arcade Game, ma se venderà bene non c'è dubbio che sarà seguito da una marea di titoli. Girano voci che usciranno titoli dedicati anche sul Mega-CD! Mad Dog McCree non sarebbe male, eh?

QUATTRO MODI PER GIOCARE

Nella confezione del Menacer si trovano alcuni moduli aggiuntivi - l'appoggio su spalla e mirino binoculare - che consentono al Menacer di essere configurato in quattro modi differenti:

SURE SHOT

Il Menacer nella sua configurazione più semplice con niente attaccato. Ideale solo per chi ha già familiarizzato con l'arma e ha una mano abbastanza ferma.

COMMANDO

Probabilmente la configurazione migliore: comprende l'arma con l'appoggio su spalla. Questo consente una notevole stabilità e uno sparo preciso.

DUAL VISION

L'arma con il mirino binoculare. Con il doppio mirino, l'idea sarebbe quella di consentire una certa precisione ma senza l'appoggio su spalla il Menacer tende a traballare, rendendo difficile mirare con accuratezza.

FULL TILT

Il Menacer in tutta la sua potenza. Il Full Tilt utilizza tutti gli add-on trasformandosi in un terribile strumento di distruzione. L'appoggio su spalla fornisce stabilità mentre il binocolo consente una mira perfetta. Il solo problema è che dopo un bel po' di ore di gioco il binocolo tende ad affaticarvi un po' gli occhi.

SEI GIOCHI DA IMPALLINARE

Che cosa de ne farebbe uno del Menacer senza i giochi? Niente, ma fortunatamente la Sega ha incluso nella confezione del fucilone una cartuccia con sei giochi differenti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

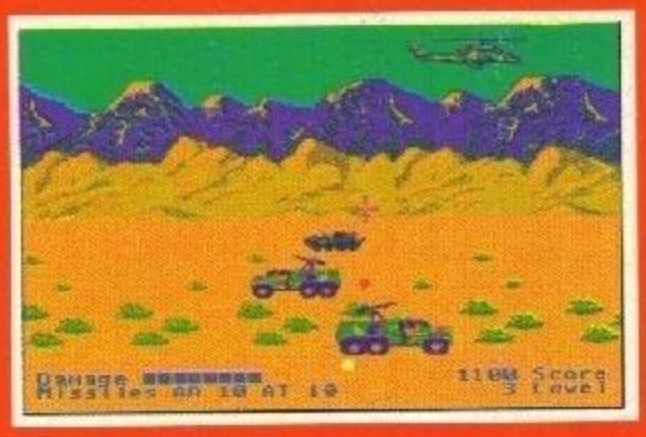
http://www.oldgamesitalia.net/

CVG PREVIEW

PEST CONTROL

Orrore e raccapriccio! Tonnellate di minuscoli insetti stanno attaccando la vostra fetta di pizza! Usate il Menacer per eliminarli e salvatevi la cena prima che sia troppo tardi.

FRONT LINE



La minaccia arriva dal deserto: colpite tutti i tank, le jeep e gli elicotteri e passate al prossimo livello. Fallite e rimarrete a vendere cammelli per il resto della vostra vita.

READY AIM TOMATOES

Il dinamico duo, Toejam e Earl, vi accompagna in questo smaciullatutto a scorrimento orizzontale. Voi impersonate Toejam mentre Earl vi dice come state andando.

SPACE STATION DEFENDER

La vostra stazione spaziale è sotto il tiro di strani alieni a bordo di telefoni volanti! Blastateli prima che loro blastino voi.

WHACKBALL

Il più strano dei sei, perché non dovete neanche usare il grilletto! Colpite la palla sullo schermo e distruggete tutte le mattonelle prima di passare al prossimo livello e fare lo stesso.

ROCKMAN'S ZONE

Sembra una versione con scorrimento di Hogan's Alley per il NES. In Rockman's Zone, vi sembrerà strano, passerete attrverso vari scenari distruggendo svariati bersagli.

IL VERDETTO

IL FUCILE

Il Menacer va considerato una delle migliore armi a infrarossi di sempre. Se può sembrare meno preciso del Super Scope (anche se dovrete essere davvero pignoli per notare la differenza) è sicuramente molto più comodo e da l'idea di essere una vera arma, e le varie configurazioni danno la possibilità di modificare il vostro stile di gioco. Un lavoro davvero ben fatto da parte della Sega.

I GIOCHI

Che brutte cose queste prime uscite per il Menacer! Spiacenti, ma non riusciamo proprio a vedere una roba decente in tutto il pacchetto: l'unica cosa positiva è che è tutto gratis. D'obbligo procurarsi quanto prima T2 - The Arcade Game per comprendere il potenziale del Menacer.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

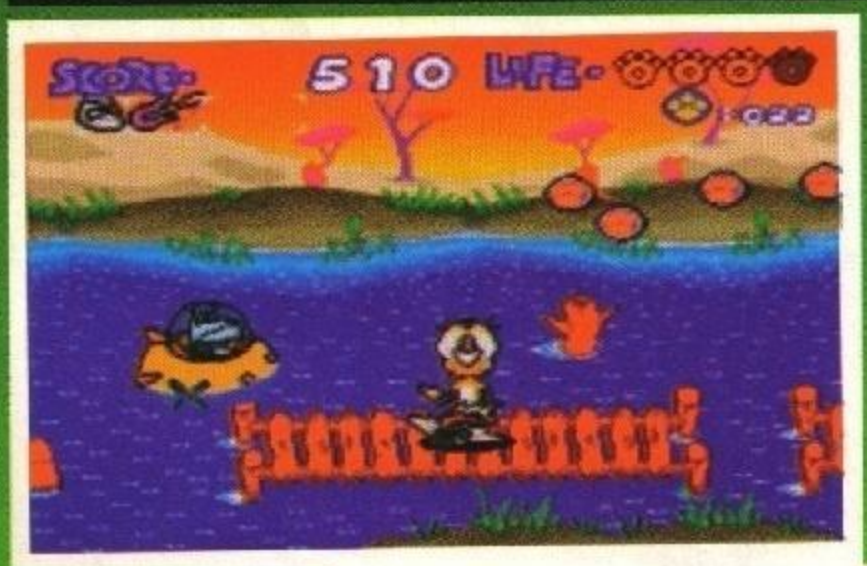
CVG PREVIEW

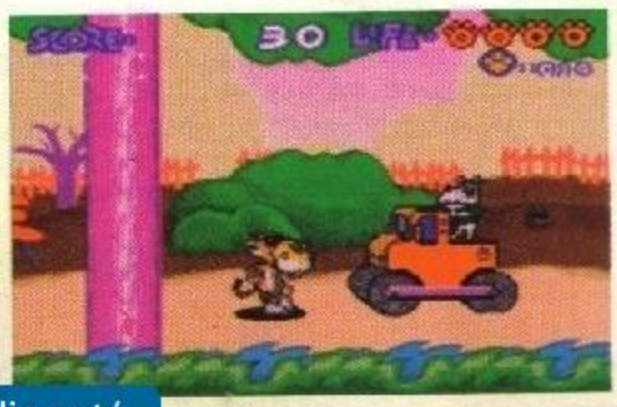
CHESTER CHEETAH

KANEKO

Chester Cheetah potrebbe essere il prossimo titolo per Super Nes ad aggiudicarsi un CVG Hit! Come potete vedere dalle foto (si spera), la grafica in stile cartone animato è particolarmente impressionante, ci sono tonnellate di personaggi grandi e fumettosi e alcuni di loro sono forse i migliori mai visti sulla console Nintendo! Chester vive nello Zoo Four Corners e, come tutte le bestie ingabbiate contro la loro volontà, vuole scappare. Purtroppo il malefico guardiano dello zoo, Mean Eugene, ha rubato la motocicletta rosa del nostro eroe e ha nascosto tutte i pezzi per lo zoo. Tutto quello che dovete fare è recuperare le parti della moto, ricomporli e scappare. Semplice, no? Purtroppo ci sono ben sei livelli da affronatere e non tutti gli animali sono alleati di Chester, anzi... Come abbiamo accennato in precedenza il gioco ha un impatto visivo terrificante e, naturalmente, ci sono i soliti power up e bonus che danno una mano al nostro gattone. Non perdetevi la recensione sul prossimo numero di CVG!

VERSIONE	DATA
SUPER NES	APRILE





MUTANT LEAGUE FOOTBALL

ELECTRONIC ARTS

Se pensavate che il football Americano fosse uno sport per uomini duri, aspettate di vedere Mutant Legue Football!!! Il gioco è molto simile a John Madden's football, solo che al posto dei soliti esseri umani (che ormai hanno stufato), ci sono squadre formate da orribili mostri mutanti assetati di sangue! Non ne siete conviniti? E allora provate a sentire i nomi delle squadre: Slay City Brawlers, Terminator Trolls, The Sixty Whiners, Killer Convicts... Come? Non sapete l'inglese? E allora acchiappatevi il vocabolario ITA-UK e già che ci siete traducete i nomi dei giocatori: Assassin, Killer, Rott, Hellfire, Rumble, Snake... Forse potreste pensare che si tratti di una versione più fuori di testa di American Gladiators, ma vi possiamo garantire che il tutto è molto più violento e sanguinario! Anche gli stadi, ovviamente, sono in tema e hanno dei nomi... Ehm... Particolari, come The Cemetery, Butcher Dome e Pentonville Park. Tanto per gustare ogni palazzetto ha una serie di ostacoli sul campo come voragini gigantesche, ruscelli di lava, palle di fuoco... Comunque, se le cose dovessero mettersi male potete sempre corrompere l'arbitro oppure ammazzarlo (molta gente lo farebbe anche nelle normali partite di calcio - Simon)! Inutile dire che tutta questa dose di violenza ci attira un casino e se la giocabilità sarà la stessa delle altre simulazioni sportive targate EA (John Madden e NHLPA Hockey, tanto per citarne un paio) state pur certi che ci troveremo fra le mani un sicuro CVG Hit! il prossimo mese.

VERSIONE	DATA
MEGADRIVE	APRILE

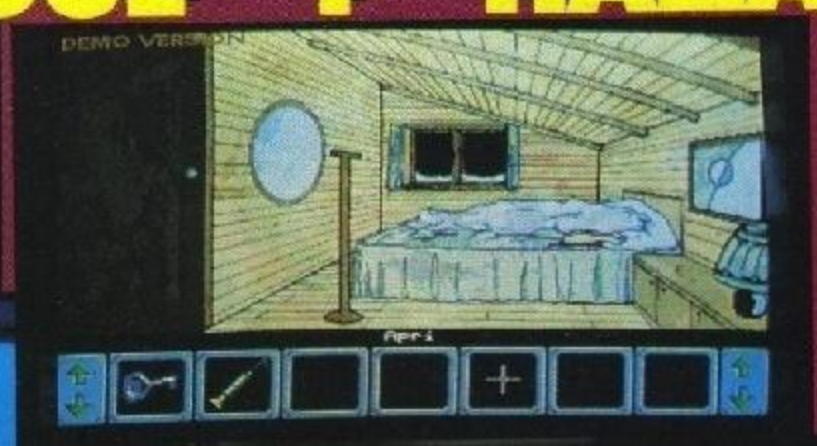
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG PREVIEW

LE DUE "T" ITALIANE

I team di programmatori nostrani, ammettiamolo, non sono molti e ancor meno sono quelli veramente in gamba, in grado cioè di rivaleggiare, e in taluni casi superare, la concorrenza straniera. I due gruppi di cui ci occupiamo in questa pagina rientrano senza dubbio in questa categoria "elitaria": stiamo parlando dei Tecnoart e dei Trecision. I primi non hanno ancora realizzato alcun gioco commerciale, ma da quello che abbiamo potuto vedere e soprattutto per la presenza del grafico Fabio Corica (che i lettori di CVG hanno potuto apprezzare già diverse volte, vedi logo del Mailbag), possiamo star certi che sentiremo spesso sentir parlar di loro. I Trecision (Montelatici, Lagorio, Gervino, Pompeo e Bardi) invece hanno già all'attivo Profezia, forse non conosciutissimo nell'ambiente videloudico, ma recensito qualche mese fa su CVG con un buon voto, ed Extasy della Simulmondo. I due team hanno ora deciso di formare insieme una nuova etichetta con cui distribiuire il proprio software. I risultati? Beh, forse è ancora presto per dirlo, ma se il buongiorno si vede dal mattino (ho sempre odiato questi proverbi - Simon) abbiamo trovato dei degni rivali a Dynabite, Genias, Idea e Simulmondo. I progetti in cantiere per ora sono quattro: Dead of Night (Trecision), un'avventura poliziesca, "alla Cruise for a Corpse" tanto per intenderci, che metterà alla prova la vostra abilità investigativa, RGB Colormaster (Tecnoart), un puzzle game "alla Columns" con scenette d'intermezzo in puro stile nipponico, Blood Cross (Tecnoart), un picchiaduro chiaramente ispirato a Street Fighter 2, molto valido graficamente, e Blood Cross (Tecnoart), sparatutto spaziale sulla falsariga di Side Arms con nemici "alla Darius". Beh ragazzi, a questo punto non possiamo che augurarvi "in bocca al lupo" e rimandare i nostri lettori alla recensione dei vostri giochi in uscita, si spera, al più presto possibile. Forza Italia (e questo cosa c'entra? - Mad Max)(sono dei programmatori italiani o neozelandesi? Se fossero stati neozelandesi avrei scritto "forza Nuova Zelanda", invece ho scritto "Forza Italia", oh! - Simon)

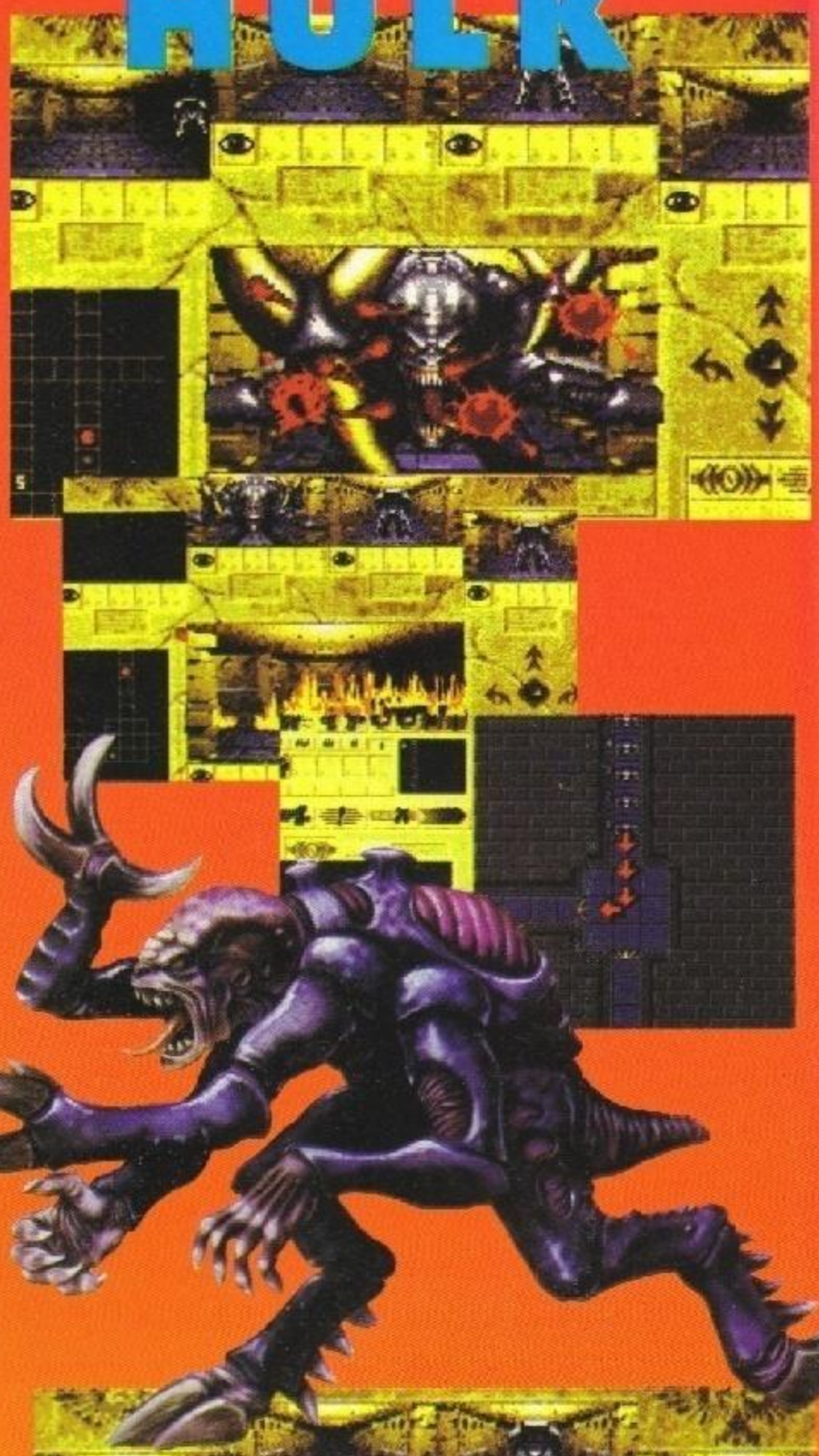


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG PREVIEW

SPACE HULK



ELECTRONIC ARTS

Strappato direttamente dai tavoli di tutti i più incalliti RPGisti, Space Hulk potrà forse essere una delle migliori avventure fantascientifiche in stile Aliens viste sinora su computer. Il gioco da tavolo è tra i più idolatrati degli ultimi anni e vi vede nei panni della solita squadra di marines spedita a disinfestare i corridoi di alcune corazzate spaziali (le "Space Hulk" del titolo). Se tutto questo vi può ricordare in qualche modo Space Crusade, sappiate che Space Hulk è molto ma molto di più. Innanzitutto include una visuale in soggettiva principale più altre quattro per ogni marine. Tutto il paesaggio va dal gotico al fatiscente ed è stato realizzato con tecniche di ray tracing (anche se non ci sono spostamenti in prospettiva) mentre gli alieni possono essere micidialmente grossi e soprattutto hanno uno splendido livello di dettaglio. Lo spostamento dei marines è qualcosa di particolare: innanzitutto va governato tramite una mappa in 2D ma la cosa non è scandita dalla fine di un turno di gioco; praticamente si ha a disposizione un tempo di pausa in cui bisogna decidere gli ordini (che possono essere: muovere, muovere e stare di guardia, muovere e sparare a vista). La quantità di questo tempo dipende da quanto riuscite a cavarvela nelle sezioni in tempo reale: più a lungo riuscite a farcela e più tempo di pausa avrete per fare il punto della situazione e dettare gli ordini. Sembra un po' complicato, ma funziona alla perfezione. Ai prossimi mesi per la recensione completa.

VERSIONE	USCITA
AMIGA	APRILE
PC	APRILE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

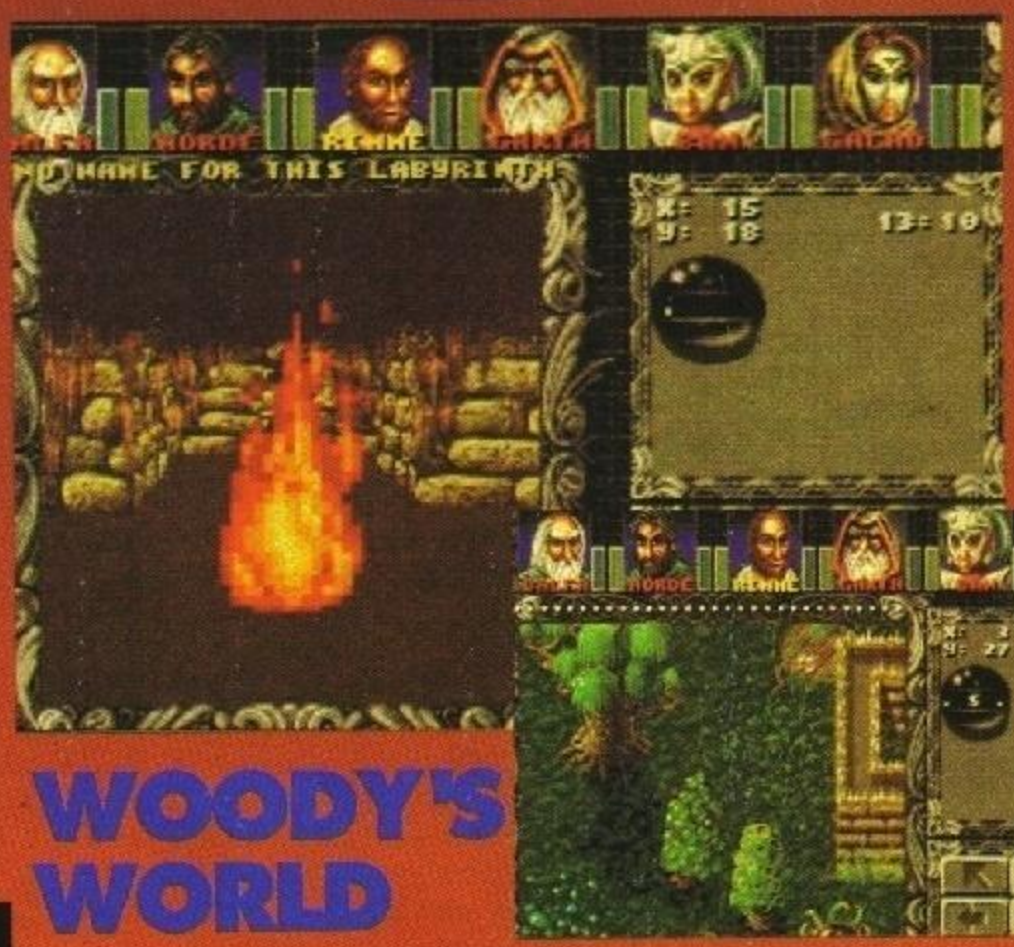
http://www.oldgamesitalia.net/

CVG PREVIEW

AMBERMOON

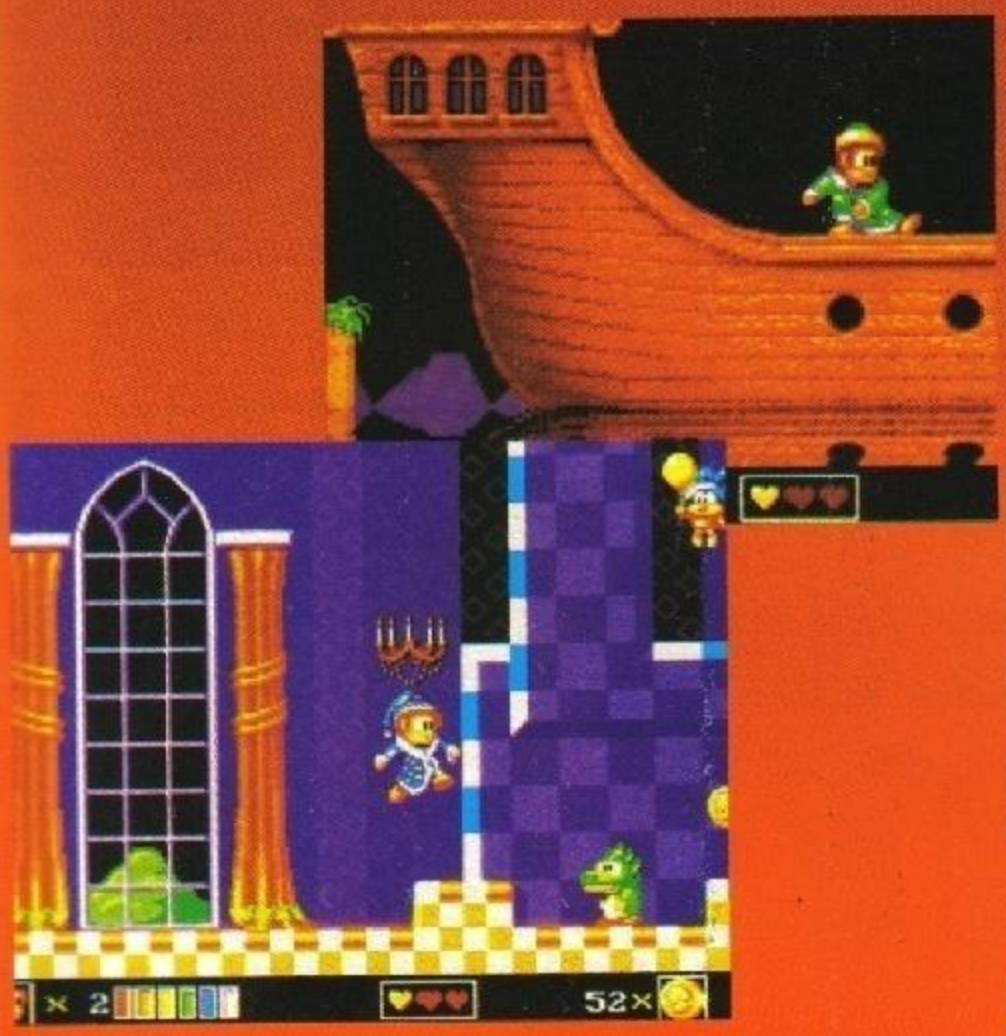
THALION

Dopo anni di lavoro senza acuti la Thalion è riuscita ad attirare in questi ultimi tempi tutta l'attenzione su di se con due prodotti di straordinaria qualità come No Second Prize (praticamente il miglior simulatore motociclistico) e Lionheart (la grafica più fantastica per un gioco d'azione). La bella notizia è che questa software-house tedesca non si vuole fermare: con Ambermoon ha intenzione di dettare legge anche nell'ambito degli RPG! Ambermoon farà sfoggio di una grafica con texture-mapping (quella di Legends of Valour) ma con una finestra di visualizzazione grande almeno il doppio di quella del gioco della US Gold. Oltre a questo ci saranno mappe in 2D con bellissimi paesaggi tutti da esplorare, il che significherà avere due stili di gioco in uno. Per la grafica all'interno dei dungeon i programmatori della Thalion hanno sviluppato delle routine molto veloci e hanno previsto versioni speciali per Amiga potenziati con schede acceleratrici e per Amiga 1200. Quello che abbiamo potuto vedere ci ha lasciato davvero sbigottiti: Ambermoon sembra destinato a diventare la pietra di paragone per tutti gli RPG a venire. Non vediamo l'ora di metterci le mani sopra!



VERSIONE	USCITA
AMIGA	APRILE

WOODY'S WORLD



VISION SOFTWARE

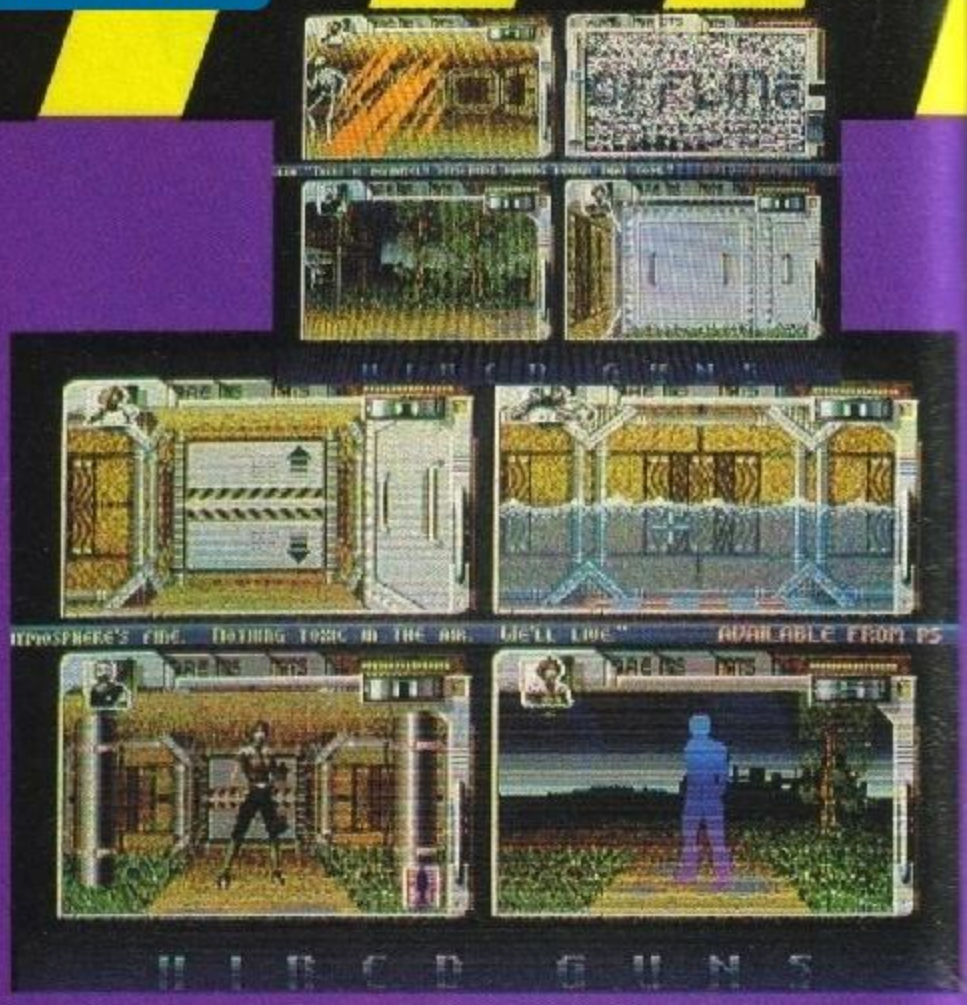
Finora specializzata in produzioni di shareware, la neozelandese Vision Software si butta nel pazzo mondo del software commerciale e visto l'illustre esempio dei Team 17 c'è di che sperare. Woody's World secondo questa neonata software-house sarà il platform più vasto mai visto su un computer: 6 mondi divisi in 10 livelli ciascuno con 20 stili grafici differenti e mappe di una ampiezza impressionante. Manco a dirlo, l'ambientazione sarà tenerosa e voi sarete nei panni di un minuscolo tizio che dovrà scoprire stanze segrete, impadronirsi di bonus vari, e dulcis in fundo eliminare grossi guardiani di fine livello. Non mancheranno neppure degli schermi bonu interlivello con una specie di Ruota della Fortuna. Promettente.

VERSIONE	USCITA
AMIGA	IMMINENTE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG PREVIEW



PSYGNOSIS

Ebbè, quando ci si mette un team come quello dei DMA a fare giochi a noi di CVG ci si rizzano subito le antenne (cosa pensavate? - Paolo) e se avete ancora un briciolo di raziocinio nel cervello dovrebbe succedere la stessa cosa anche a voi in questo momento. Abbandonata la tenerosità dei piccoli roditori vaganti (si veda lo scorso numero per informazioni), ecco uno dei più famosi team di programmazione (non dimentichiamoci che ci hanno regalato anche Blood Money!) cimentarsi con un soggetto un po' più violento: Hired Guns è ambientato in un futuro particolarmente cruento in cui una squadra di quattro disinfestatori deve liberare da incredibili presenze extraterrestri e meccaniche alcune installazioni. Il gioco ha un tipico stile da RPG e vede la presenza contemporanea sullo schermo di quattro finestre di visualizzazione per ognuno dei membri del party. I quattro sono da condurre ognuno singolarmente, ma la cosa non spaventi: si può far viaggiare velocemente il cursore da un minischermo all'altro per un facile controllo di tutto il team. Gli ingredienti sono l'esplorazione e la quantità di armi e oggetti utilizzabili come in ogni buon RPG ma Hired Guns si distingue dagli altri per una maggiore immediatezza nelle azioni e per una notevole concentrazione di scontri a fuoco. La nostra sensazione è che Hired Guns riuscirà ad avvicinare al genere anche coloro che fino ad ora si sono sempre tenuti alla larga dagli RPG: possibile giocare in due (ognuno controlla due personaggi) ma, tramite interfaccia, anche in quattro per un volume di fuoco senza precedenti in un gioco di ruolo. Sarà una bella lotta con Space Hulk!

VERSIONE	USCITA
AMIGA	APRILE
PC	APRILE

HIRED GUNS

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SE PENSAVI DI VOLARE CON IL MIGLIOR SIMULATORE NON CONOSCI ANCORA IL NUOVO* ATP!!!

Airline Transport Pilot (ATP) offre ai possessori di PC l'impagabile esperienza di volare sui jet di linea più diffusi: *Boeing 737, 747, 767, Airbus A320* ed il bimotore turboelica *Shorts 360*. Oltre ai 350 aeroporti U.S.A. in dotazione, ATP sfrutta un'ampia libreria di scenari (Europa compresa!), disponibili a parte e compatibili anche con Flight Simulator 4.0, con i quali esplorare ambienti di volo sempre diversi! L'ultima versione guida tramite le voci degli operatori delle torri di controllo verso centinaia di rotte ed itinerari! (richiede scheda SoundBlaster).

In più, ATP è corredato di cartine di avvicinamento originali Jeppesen, mappe a colori, ed ha il manuale completamente in italiano (oltre 200 pagine) con i concetti di base teorici e pratici per imparare a volare!

FLIGHT ASSIGNEMENT:

A.T.P.™

(Airline Transport Pilot)

Se non trovi ATP presso il tuo rivenditore di fiducia richiedilo direttamente a:

ORA CON MANUALE IN ITALIANO!

SOFT MAIL

LAGO SOFTMAIL
P.O. BOX 293
22100 COMO

Tel. 031-300-174 Fax 031-300-214

(* sono inoltre disponibili l'aggiornamento ed il manuale in italiano anche per chi possiede le versioni precedenti di ATP)

ATP è un prodotto:

the Computer Flight people
subLOGIC

CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENDITORI

AMBRA
PERSONAL COMPUTERS

la scelta intelligente

Da oggi SoftMail propone anche i PC Compatibili della linea AMBRA.
Creati per chi, come te, esige il miglior rapporto prezzo/prestazioni, i PC AMBRA sono disponibili in molte configurazioni. Inoltre i PC AMBRA sono assemblati dal maggior produttore mondiale di PC garantendo quindi la massima compatibilità.
Ecco alcune combinazioni possibili:

Sprinta 386sx/25, VGA, HD 40Mb.....1.490.000
Sprinta 486sx/33, SVGA, HD 100Mb.....2.390.000
Hurdla 486dx/50, SVGA, HD 213Mb.....4.440.000
Treka 386sl/20, VGA, HD 40Mb, notebook.2.200.000

Tutte le configurazioni comprendono: mouse, parallela, seriale, 4Mb di RAM, drive 3,5" HD, monitor a colori 14", DOS 5.0 e Windows 3.1 in italiano (con manuali), garanzia sul luogo per 12 mesi, assistenza sul software di base per 12 mesi. Prezzi IVA esclusa.

Se stai cercando un PC a basso costo senza rinunciare alla qualità telefonaci subito: troveremo insieme la configurazione ideale per le tue esigenze!

SOFTMAIL, P.O. BOX 293, 22100 COMO
Telefono 031-300-174 Fax 031-300-214

OFFERTE VALIDE FINO AL 15 APRILE 93

PREZZI COMPRENSIVI DI IVA • NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI

NOVITA' ESPLOSIVE SOFTMAIL!

SOFT MAIL

SoftMail ha tutto il software e gli accessori di qualità (anche di importazione diretta) a prezzi imbattibili! Invia il buono d'ordine o, meglio ancora, telefonaci subito per approfittare delle favolose offerte!

031-300-174
FAX 031-300-214

PRENOTA SUBITO:
Strike Commander
Serpent Isl. (Ultima VII parte 2)
Scenery Italy (per FS4)
Tornado • X-Wing per PC
7th Guest (CD ONLY)

☎

Harrier Jump Jet
➡ *PC 286/16, 1MB, DOS 5, HD, VGA*
Il simulatore MicroProse per pilotare l'Harrier GR7 (a decollo verticale)

99.000

Ultima Official Book
➡ *Tutto quello che serve per risolvere i giochi della serie Ultima in 300 pagg. (tutta la serie dal I° al VII°, Savage Empire, Martian Dreams e le versioni NES)*

30.000
(25.000 se ordinato insieme ad un altro prodotto SoftMail!)

Might & Magic IV:
Clouds of Xeen
➡ *PC 286, 2MB, VGA, HD*
L'ultimo RPG della famiglia in offerta insieme ai due book di 220 pagg.

134.000
(invece di 154.000)

Gunship 2000:
Official Strategy Guide
➡ *PC 286/10, 640KB, HD*
Comprende un tutorial anche per lo scenario aggiuntivo

25.000
(150.000 insieme a Programma e Scenario invece di 173.900!)

VIRTUAL PILOT

185.000

Speciale per simulatori di volo!
Con controllo per la potenza motore e due trim.
Disponibile fino ad esaurimento delle scorte:
Virtual Pilot + F117A Nighthawk (richiede: 286/16, 640Kb) a sole Lit.215.000! (invece che Lit.288.900!)
(Per utilizzare la potenza motore richiede una scheda joystick che gestisca due joysticks sulla prima porta.

Falcon 3.01.1 Upgrade
➡ *Aggiornatore per Falcon 3 contiene alcune utilities e files di testo. (richiede Operation Fighting Tigers)*

20.000

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A:
LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO
SI, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME
PREFISSO E N° TELEFONICO
INDIRIZZO E N° CIVICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
CAP, CITTÀ E PROVINCIA

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO
CVG • 15/4/93	Spese di spedizione Lit.	8.000
ORDINE MINIMO LIT. 40.000	TOTALE LIT.	

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

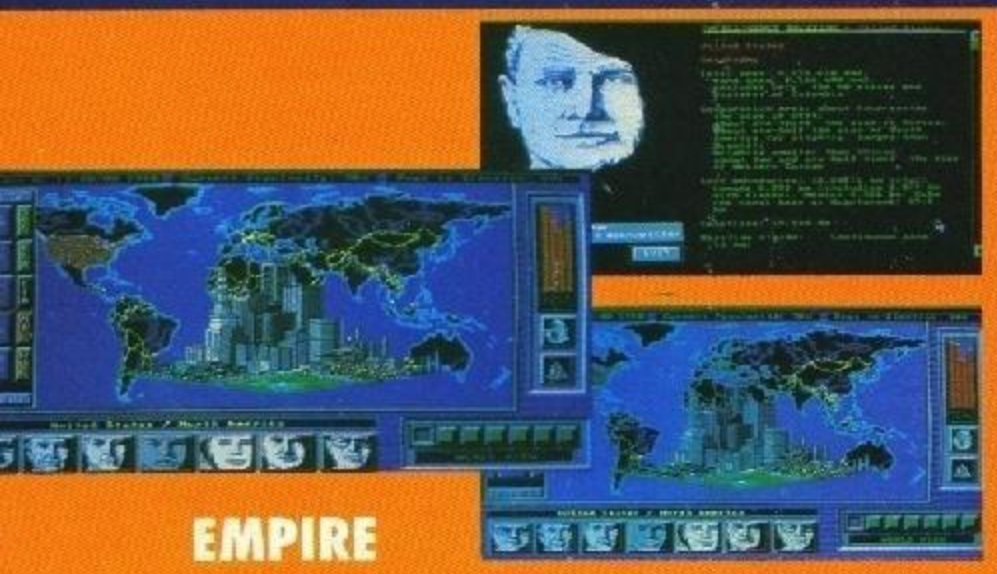
- ☐ Pagherò al postino in contrassegno
- ☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- ☐ Ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC
- Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ ☐
- N° della Carta di Credito
- Scadenza

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG PREVIEW

SHADOW PRESIDENT

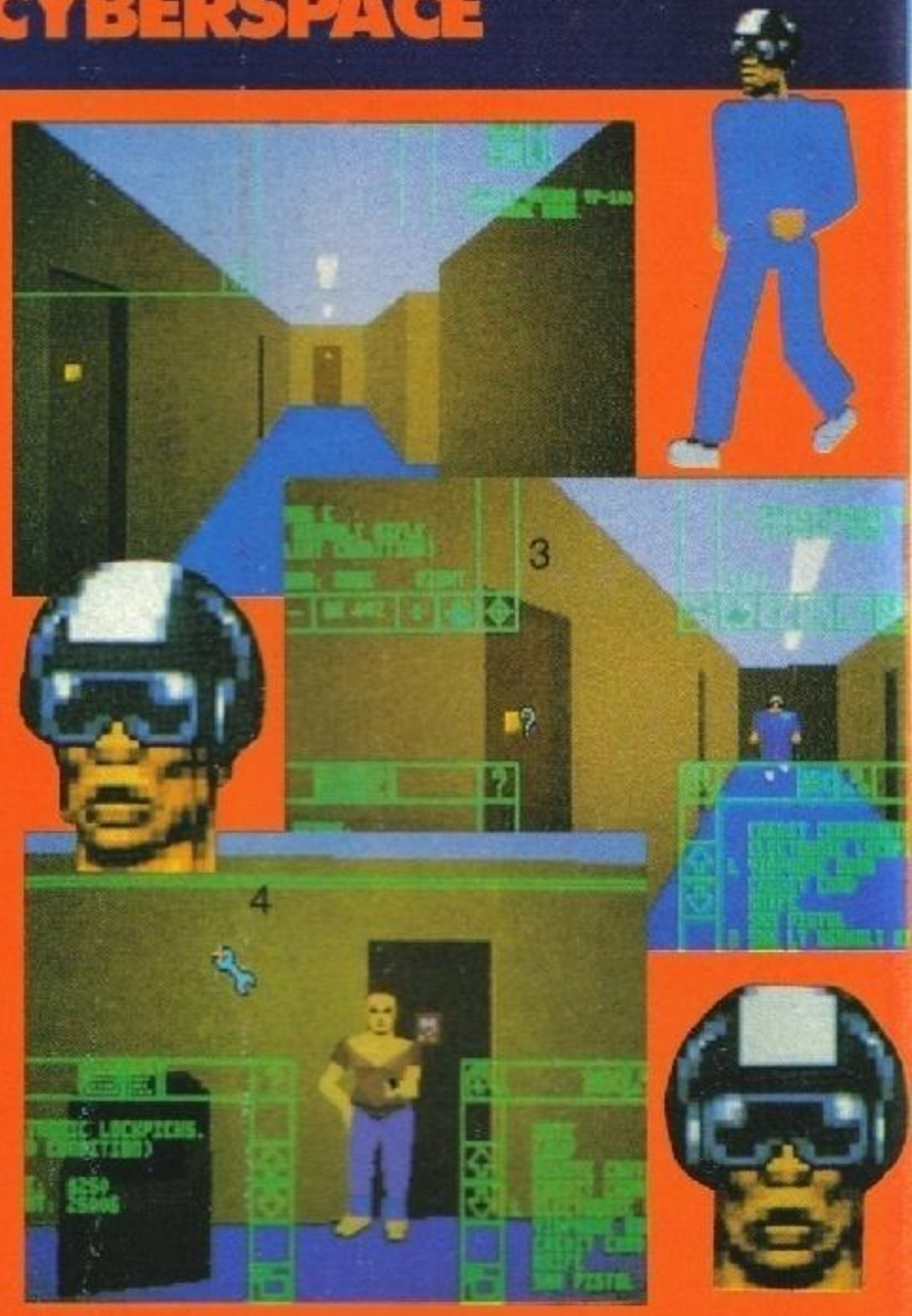


EMPIRE

Siete nei panni dell'uomo più potente del mondo, con soldi, armi, e tutto quanto a disposizione: che cosa fate? Con questa domanda da test psicologico avrete più volte a che fare in questo nuovo gioco strategico/manageriale che vi vede nientemeno che nei panni del presidente degli Stati Uniti a partire però da una data ben precisa: 1 giugno 1990. Questo significa che il Muro di Berlino è già crollato ma che in URSS non hanno ancora fatto il "golpe" così come in Medio Oriente Saddam non ha ancora mosso un dito. Consci appunto di simili sviluppi nella situazione internazionale, dovrete arrabattarvi tra nazioni che chiedono aiuti economici, altre che ne chiedono di militari, il budget che basta e non basta e la vostra ideologia che deve attecchire. Il gioco è pieno di digitalizzazioni e di atmosfera, e non mancherà probabilmente di attirare gli appassionati ma anche altri meno affezionati al genere.

VERSIONE	USCITA
PC	APRILE

CYBERSPACE



EMPIRE

Ricordate il gioco Neuromancer, tratto dall'omonimo romanzo? Se pensavate che fosse uno dei manifesti del cyberpunk in forma videoludica aspettate di vedere questo Cyberspace! Il gioco è anch'esso "licenziato" e precisamente da un famoso gioco di ruolo e propone tutto quello che un vero cyberpunk vorrebbe vedere su un computer: il gioco è pieno di feccia hi-tech con cui comunicare, corporazioni da cui guardarsi e cyberspace da esplorare. Il tutto è in un bellissimo 3D con personaggi poligonali animati alla grande e con una rappresentazione del cyberspace che è esattamente quella che volevamo vedere in un gioco cyberpunk. Essendo un gioco di ruolo, il giocatore può valersi di varie armi e congegni che gli consentono di potenziare le proprie capacità. La cosa interessante è che la visuale è in stile Terminator, con quattro finestre "trasparenti" su cui si alternano vari dati, e sono poi anche le quattro finestre che vi consentono di interagire con il mondo esterno. Che dire di più? Aspettatevi una cyber-recensione prossimamente su CVG!

VERSIONE	USCITA
PC	IMMINENTE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG PREVIEW

CORE DESIGN

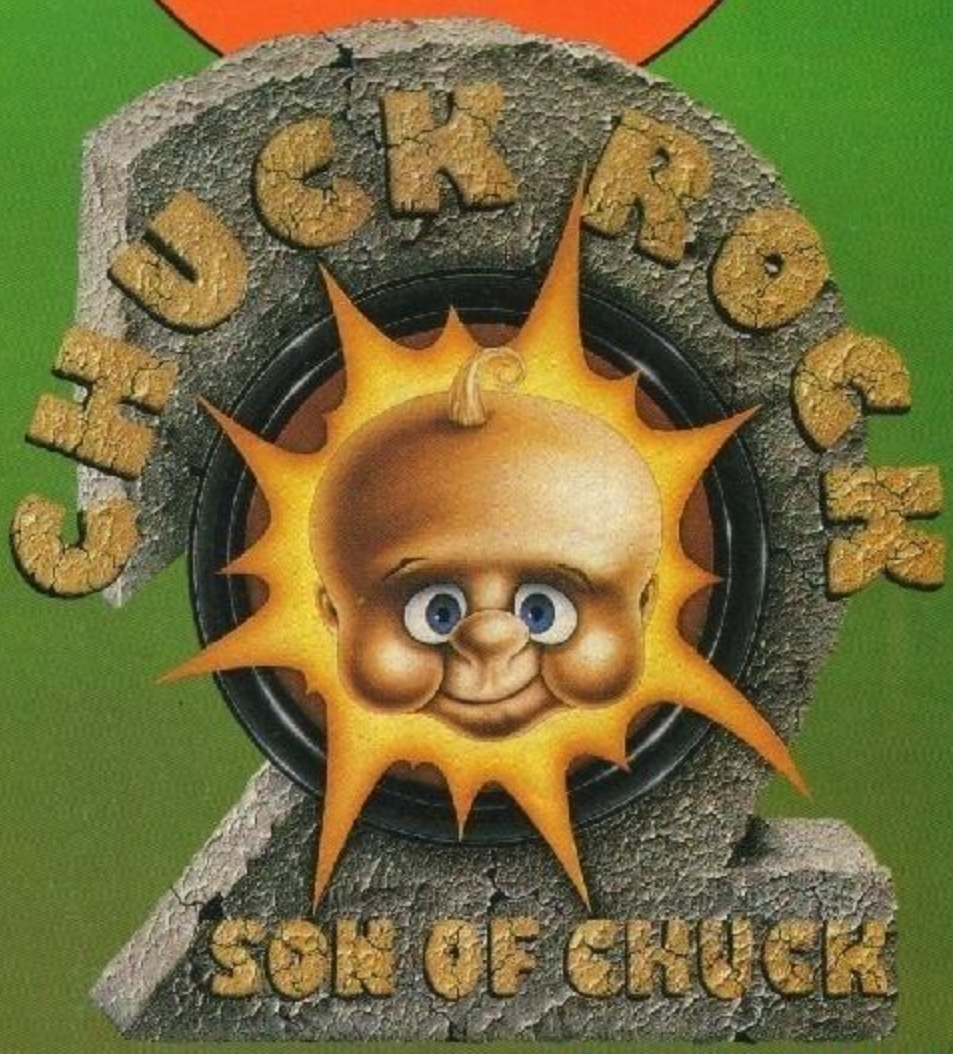
"Abbiamo deciso di fare un seguito perché Chuck Rock ha riscosso molto successo secondo noi e ci siamo veramente divertiti a realizzarlo. Abbiamo cominciato Chuck II con ancor maggiore entusiasmo del primo Chuck Rock perché avevamo veramente un sacco di idee". Così Bob Churchill, designer di entrambi i giochi aventi come protagonisti la famiglia di cavernicoli più famosa dopo i Flinstones, ci ha introdotto a Chuck 2, un gioco in sviluppo sin dal lontano Novembre 1991.

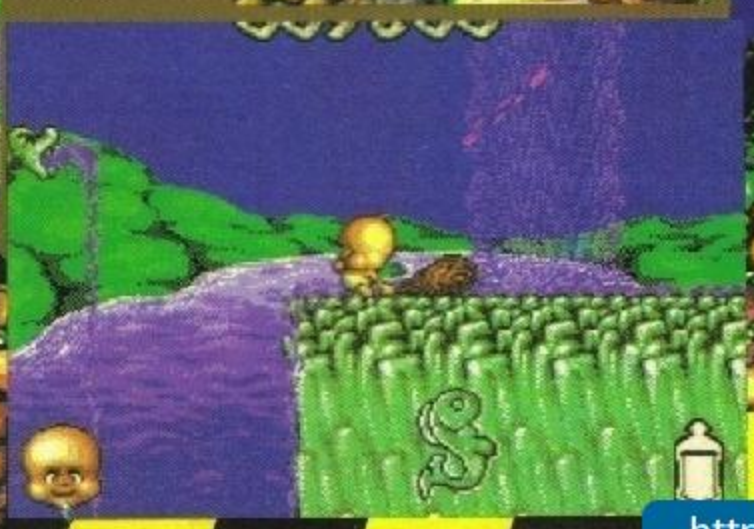
Chuck Rock 2 è ambientato 18 mesi dopo il suo predecessore con Chuck che, oltre ad aver avuto un bambino, ha inaugurato una fabbrica di automobili di grande successo. Proprio per questo motivo il suo rivale numero uno, Brick Jagger della Datstone Car, decide di rapirlo per costringere al fallimento la fabbrica.

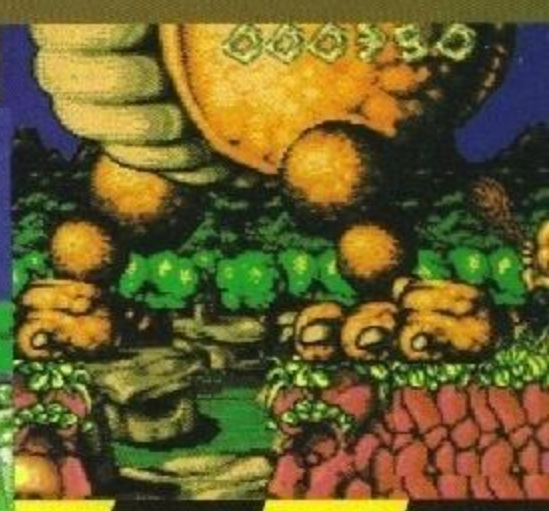
Questo non va giù per niente a Chuck Jr che, dopo aver imbracciato la clava del padre, decide di partire alla ricerca del babbo, in un platform simile all'originale ma con molti elementi in più come sottolivelli, mosse di karate nuove e, ovviamente, un protagonista fresco di pacca. Protagonista che non può che essere paragonato a un altro baby cavernicolo, BC Kid. "Penso che Chuck 2 sia sicuramente meglio di BC Kid. Non è malaccio, ma è abbastanza... datato" ha confessato Bob.

"La grafica di Chuck 2 è più colorata rispetto all'originale e c'è molto più humour" prosegue Lee Pullen, responsabile della grafica "Abbiamo avuto più tempo a disposizione per Chuck 2 e ho potuto perfezionare maggiormente la grafica". Per quanto riguarda la programmazione, Chuck II "viaggia" a 50 frame al secondo, con tre livelli di parallasse e alcuni mostri animati talmente grossi da spaventare (c'è ne uno composto da 11 sprite giganteschi), 128K di nemici per ogni livello e anche una routine per l'ingrandimento degli sprite nella schermata iniziale. State perdendo la bava dalla bocca, vero? Beh, anche noi, quindi a questo punto non vi resta aspettare la recensione completa di Chuck rock 2/Son of Chuck/ Chuck Jr (il titolo definitivo non è ancora stato scelto) sul prossimo numero di CVG!

VERSIONE	DATA
AMIGA	APRILE







http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC

LORICIEL

GRAFICA 84

▲ *Mosse ben ritratte e ottima fluidità*

SONORO 80

▲ *Discreta la colonna sonora, belli gli effetti dell'arbitro, della folla e delle urla varie.*

GIOCABILITA' 88

▲ *Notevole fluidità di gioco e tanta violenza*

LONGEVITA' 82

▲ *Non è troppo difficile ma è profondo*

GLOBALE 85

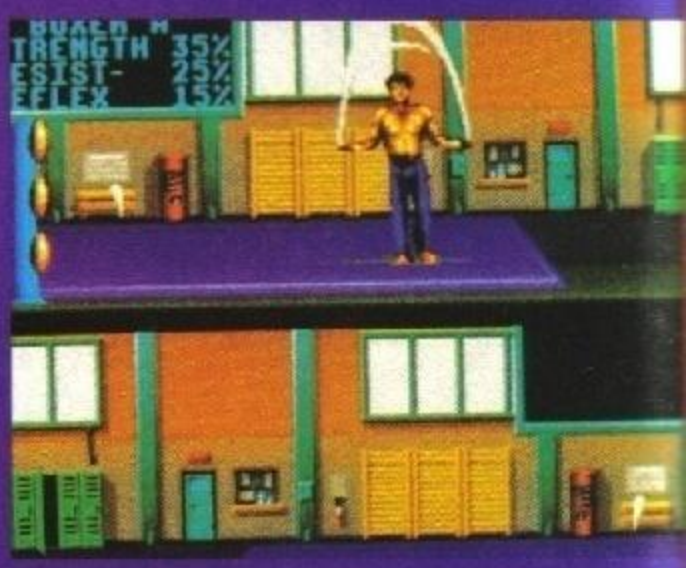
Considerando la scarsa quantità di picchiaduro per PC, è un acquisto da non perdere

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■■□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

BEST OF THE BEST

CHAMPIONSHIP KARATE

Ve l'avevamo proposto due mesi fa e rieccolo in versione PC: questo picchiaduro sportivo ha fatto veramente colpo su tutti gli appassionati di violenza a mani nude! Uno dei motivi è probabilmente la gran quantità di mosse, che sembrano uscire dritte dal repertorio di Van Damme: calci volanti, colpi da spezzare tutte le ossa in una volta e insomma un bel po' di fantascientifiche mazzate. Se non avete ancora visto film come Kickboxers, questa è una buona occasione per imparare qualcosa di questa sana disciplina e parteciparvi pure attivamente senza lividi e femori frantumati.



SUONAGLIELE ANCORA, SAM

Oltre alla sua bella gamma di mosse, Best of the Best incorpora anche una sezione di allenamento in cui effettua una serie di esercizi tipici degli sport violenti: salto con la corda, sollevamento pesi, calci e pugni a bersagli a varie altezze etc. Questi vi consentiranno di aumentare le percentuali dei vostri parametri, cosicché il vostro kickboxer diventerà sempre più potente e potrà aumentare le sue possibilità di disputare la finale mondiale.

In attesa della conversione a 256 colori di Street Fighter 2 i PCisti si possono tranquillamente sollazzare con questo Best of the Best: le mosse sono parecchie e molto spettacolari, l'azione è molto fluida e veloce e insomma, con la quantità relativamente scarsa di pestaduro che ci sono sui PC, questo titolo non potrà che risultare ultragradito a tutti i PCisti votati alla violenza digitale. Tra l'altro la possibilità di migliorare le caratteristiche del proprio kickboxer danno ancora più profondità al gioco ragion per cui questo titolo diventa automaticamente imperdibile. Dimenticavo: i colori sono 256, non preoccupatevi, ed è preferibile l'utilizzo di un joystick perché con i tasti è un vero casino. Compratelo e non ve ne pentirete.

PAOLO CARDILLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE QUEST V

Che siano di terra o di cielo, la Sierra ha in due prototipi classici di nerd il suo motivo d'orgoglio: quegli sfigati di Larry Laffer e Roger Wilco hanno davvero procurato una fama imperitura (che non so assolutamente cosa voglia dire - Paolo) alla casa d'oltremanica. Dopo la presunta quinta puntata delle avventure di Larry, ecco la vera quinta puntata (dopo un'escursione in una finta dodicesima, però) delle avventure del più grosso beota che le galassie abbiano conosciuto: Roger Wilco. Stavolta il citrullo vi fa subito credere nell'introduzione di essere diventato ammiraglio, ma si scopre ben presto che è tutta una simulazione virtuale: Roger è rimasto ancora quello spazzino astrale che è sempre stato e la trama che lo vedrà coinvolto sembra riguardare direttamente la sua professione, visto che strani rifiuti minacciano di sconvolgere l'equilibrio dell'universo. In primis, se ne lagna l'Ambasciatore Wankmeister, che altri non è che la bellissima tizia di cui Roger è innamorato; dovrà però superare la concorrenza dell'insopportabile capitano Quirk...

BEOTA DELLE STELLE

In Space Quest V lo stile Sierra è rimasto praticamente inalterato: nella grafica, nell'interfaccia e nell'umorismo. Nel primo caso ci ritroveremo ancora una volta ad ammirare acquarelli a 256 colori con paesaggi di pianeti, interni di stazioni spaziali e astronavi mentre i volti hanno un perfetto tratto fumettistico da fantascienza anni cinquanta (con risvolti beoti ovviamente). L'interfaccia è rimasta la stessa, con il classico cursore che cambia aspetto per simboleggiare varie funzioni (cammina, esamina, aziona, parla, dai ordini, utilizza). L'umorismo è assolutamente votato alla parodia di grandi miti della sf come Star Trek e Alien (all'inizio vedrete uno strizzafaccia aggrovigliarsi attorno alla faccia da beota di Roger) e in questo senso c'è parecchio da divertirsi, anche se alcune cose sembrano fritte e rifritte.

Beh, con le sue avventure la Sierra non tradisce quasi mai e anche Space Quest V mantiene tutti gli ingredienti che la casa americana sa come creare e mescolare tra loro. Ancora una volta la professionalità si rivela nei grandi affreschi a 256 colori che non solo ritraggono ottimi paesaggi planetari e interni pieni di macchinari ma anche in uno stile da vecchio fumetto di fantascienza perfettamente riprodotto. Ovviamente lo humour trapela da ogni situazione anche se lo schema della parodia di saghe fantascientifiche vecchie e nuove comincia a sembrare un po' vecchio. Inoltre, il gioco non dimostra una particolare difficoltà nell'essere risolto, il che significa che potrebbe andare a pennello per i meno esperti ma significa anche che la Sierra non si è poi troppo impegnata nell'ideare situazioni strizzacervello. In definitiva, è ancora un'ennesima grande produzione Sierra, con il solite stile e professionalità che da un decennio contraddistinguono la casa americana.

PAOLO CARDILLO

PC

SIERRA

GRAFICA 91

▲ *Una ottima mescolanza tra "affresco" e fumetto*

SONORO 80

▲ *Un bel po' di musichette beote sottolineano gli eventi più ridicoli*

GIOCABILITA' 90

▲ *Stare nei panni di Roger Wilco è sempre una grande esperienza*

LONGEVITA' 84

▲ *Un tantino facile*

GLOBALE 88

Una nuova grande avventura del più fesso degli eroi dello spazio: imperdibile per gli appassionati, anche se non troppo impegnativo

AZIONE	■
STRATEGIA	■■■■
ORIGINALITA'	■■
BILANCIAMENTO	■■■

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC

PSYGNOSIS

CREEPERS

Ormai accecata dal successo di Lemmings, la Psygnosis pensa di aver trovato la via maestra per primeggiare nel campo dei rompicapo tenerosi. Dopo i topini da laboratorio, con data-disk e relativo sequel annessi, e dopo l'esperienza dei pomodori di Bill ecco la casa di Liverpool cimentarsi con dei... aaaaggggghhh!...Vermiii... Ma smettiamola con queste robe da femminuccia: siamo degli sminuzza-alieni o no? Bene, si parlava di 'sti bruchetti, che vedrete procedere col classico movimento allungati-e-ricurvati nel tentativo di raggiungere una specie di padellone in cui verranno trasformati in farfalle. Naturalmente voi dovrete distribuire a colpi di cliccate per lo schermo alcuni marchingegni e articoli che favoriscano l'avanzata degli invertebrati verso la meta... e come dite? Vi sembra di averla già sentita? Beh, chi può darvi torto...

? *Ehi, ma l'originalità dov'è finita? Sono io il primo a dire che non è un'impresa facile fare un rompicapo innovativo ma questo non significa che bisogna attingere a piene mani da precedenti titoli! Tanto per cominciare, solo un cieco con degli occhiali da sole ricoperti di nastro adesivo nero non riconoscerebbe una spudorata somiglianza con Lemmings! Il concetto è assolutamente lo stesso: far avanzare degli esserini che camminano (almeno in Troddlers avevano la singolare capacità di camminare anche sulle pareti). E non è finita: i ventilatori mi ricordano stranamente Lemmings 2 e dentro c'è anche un pizzico di Incredible Machine. Solo che nel primo caso c'erano trilioni di situazioni pazzesche prodotte dai Lemmings e qui con un colpo di scacciamosche si può risolvere tutto, e nel secondo caso The Incredible Machine sapeva un po' di intellettuale, mentre Creepers manca di un po' di personalità: sa troppo di copiato per averne una sua. Con questo non voglio dire che qualcuno riuscirà pure a divertirsi, ma la prossima frontiera dei rompicapo sarà mica quella di adagiarsi sugli allori di precedenti successi, veroo?*

PAOLO CARDILLO

GRAFICA

▲ *Alcuni tocchi sono particolarmente carini*

81

SONORO

▲ *Simpatica, nulla di speciale*

73

GIOCABILITA'

▲ *Divertente ma con vari limiti*

75

LONGEVITA'

▲ *Tanti schermi con livelli di difficoltà diversi*

79

GLOBALE

80

E' divertente ma l'originalità è sotto zero.

AZIONE	■■■□□
STRATEGIA	■■■□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■□□

CI MANCA IL VERME!

In Creepers ci sono vari articoli (di numero limitato) che potete usare per far avanzare i vermiciattoli. Il primo è io schiacciamosche (l'unico di numero non limitato) che non appare fisicamente su schermo ma trasforma il cursore in un quadrato che cliccato su un bruco, lo fa saltare. Le travi possono essere verticali, orizzontali o diagonali che tradotto significa barriere, ponti e deviatori del rimbalzo. I ventilatori soffiano via i bruchi facendoli accelerare notevolmente. Le calamite li attirano verso l'alto, le bombe fanno esplodere le travi mentre i tappetini elastici li fanno rimbalzare, e infine c'è una funzione per trasformare un creeper attorcigliato (succede dopo un rimbalzo) in un creeper strisciante.

http://www.oldgamesitalia.net/

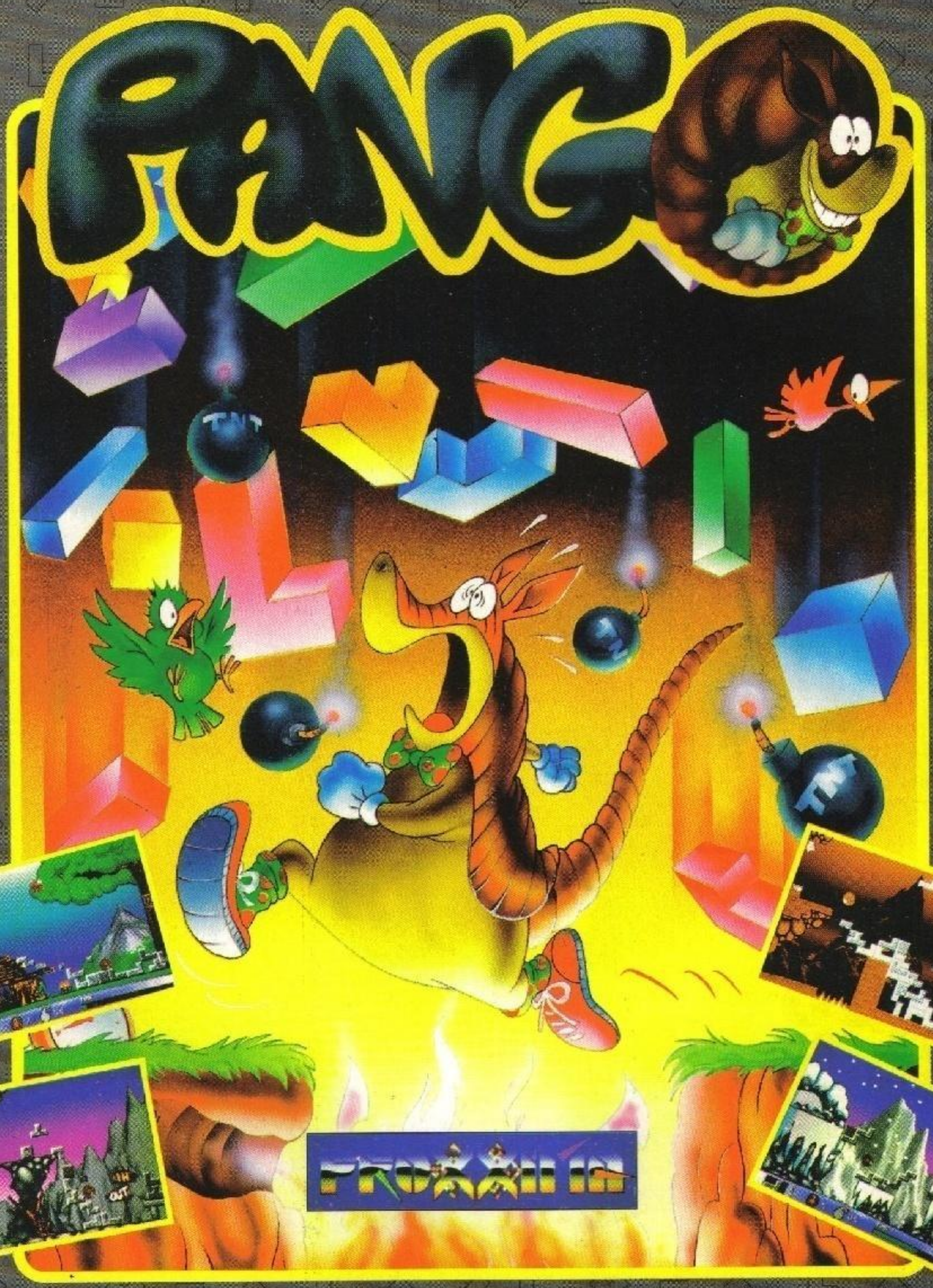
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIORNATACCIA, EH?

PANGO

EBBINGHAUS - ROMA



Povero Pango! Era in sala giochi, impegnato a battere un record mostruoso, quando un crudele videogame ha preso vita per rapire PangoLinda, la sua bella fidanzata, trascinandola in un universo ostile! Senza il tuo aiuto l'eroico Pango certamente non riuscirà a superare i 7 livelli di complicati trabocchetti che lo separano da PangoLinda, prigioniera nella impenetrabile fortezza del perfido rapitore... PANGO: enetico divertimento per il tuo AM

SOFTEL

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG HIT

ULTIMA UNDERWORLD 2

PC

ORIGIN

GRAFICA 98

▲ *Assolutamente fantastico: un vero mondo a vostra disposizione*

SONORO 94

▲ *Tutta una serie di straordinari effetti di colpi, clangori, urla etc.*

GIOCABILITA' 96

▲ *Tutto da esplorare e sperimentare*

LONGEVITA' 95

▲ *Difficoltà medio-alta: vi terrà impegnati per parecchio*

GLOBALE 96

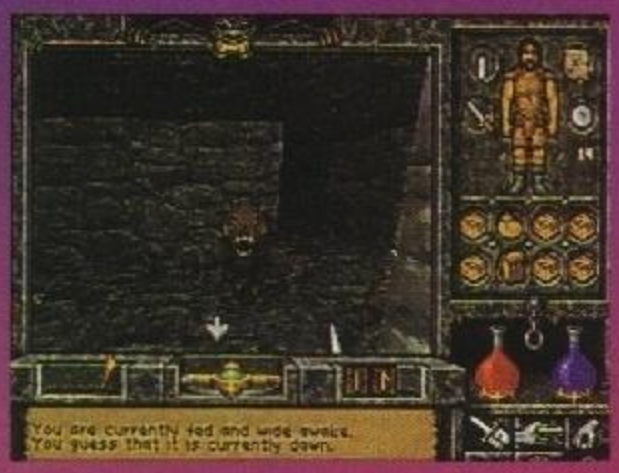
Una favola: un mondo reale con un sacco di azioni da compiere. Un grandioso RPG!

AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■■■■□
ORIGINALITA'	■■■□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

Ritornano i poligoni con tramatura che un anno fa fecero rimanere a bocca aperta gli addetti ai lavori: di cosa stiamo parlando? Ma di Ultima Underworld, quell'incredibile gioco di ruolo che vi faceva entrare in una realtà ultrarealistica a cui mancavano solo un paio di occhialoni e un guanto per le sensazioni tattili. Nei panni del solito Avatar, siete stati invitati a festeggiare le vostre recenti vittorie nientemeno che nel castello di Lord British ma non fate neanche in tempo a sorseggiare un po' di alcolici che le forze del male attaccano il maniero. A questo punto inizia il solito vagabondaggio, che vi vedrà vagare combattendo e conversando come in ogni buon RPG.

SOTTO SOTTO C'E' ULTIMA

In Underworld 2 è stata concepita una serie di otto scenari che impongono ognuno un diverso approccio al giocatore: ci sono cioè quelli in cui dovrete soprattutto far girare le rotelle per risolvere vari puzzle. Un esempio è il livello dei Maghi in cui quasi mai sguainerete la vostra spada e anzi dovrete sottostare a otto ardue prove. Tutto il contrario il livello in cui vi trovate in una arena che pullula di scheletri umani (gli sconfitti): qui dovrete vedervela nientemeno che con il campione assoluto dell'Arena. Tra neuroni e muscoli, avrete un bel daffare!



Ritrovarsi immersi nei mondi della Origin è ormai un'esperienza a livello galattico: la precedente ambientazione a poligoni con tramatura è stata ancora migliorata, con un livello di dettaglio ancora più sconvolgente. Lo sfruttamento del colore è ancora migliore e si ha veramente la sensazione di trovarsi in un ambiente completamente reale: veramente uno spettacolo incredibile. Ma alla Origin non si sono fermati qui: il mondo di Underworld 2 è qualcosa che non impone troppi vincoli e anzi consente al giocatore di sperimentare tutte le azioni che gli vengono in mente. In più i programmatori si sono preoccupati di diversificare in modo netto i vari scenari rendendo il gioco qualcosa di complesso e completo. Il tuto naturalmente vale ben 14 Mb!

PAOLO CARDILLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TECNOBIT

HARDWARE & SOFTWARE

VIA PLATEJA 68/D - 74100 TARANTO - TEL/FAX 099.314214

ARRIVI SETTIMANALI A PREZZI SBALORDITIVI - VENDITA PER CORRISPONDENZA

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO (2 JOYPAD, MARIO WORLD, SCART) 378.000
SUPER FAMICOM (2 JOYPAD, CAVO SCART, 1 GIOCO) 399.000

NOVITA' GAMES

AMAZING TENNIS	118.000	HOKUTO NO KEN VI	155.000	SOUL BLAZER	118.000
DEATH VALLEY RALLY	149.000	KING OF RALLY	159.000	SUPER BUSTER BROS	118.000
FATAL FURY	169.000	MICKEY MOUSE	155.000	VALKEN	159.000

SEGA MEGA DRIVE

SEGA MEGA DRIVE (1 JOYPAD, SONIC, CAVO SCART) 278.000
MEGA CD x MEGADRIVE 498.000

NOVITA' GAMES

BATMAN RETURNS	98.000	STREETS OF RAGE II	TEL.		
INDIANA JONES	108.000	TALESPIN	98.000		
POWER ATHLETE	TEL.	WORD OF ILLUSION	98.000		
SONIC 2	98.000				

CD GAMES

FINAL FIGHT	TEL.	SUPER ALESTE	115.000
SONIC 2	TEL.	TIMEGAL	120.000
		WONDERDOG	115.000

GAME GEAR

SEGA GAME GEAR + SONIC 288.000

NOVITA' GAMES

BATMAN RETURNS	68.000
CHUCK ROCK	68.000
SONIC 2	68.000

ACCESSORI

G.G.MAGNIFIER	49.000
TV TUNER	198.000
CAR ADAPTER	39.000
A/V CABLE	19.000

GAMEBOY

NINTENDO GAMEBOY + TETRIS 149.000

NOVITA' GAMES

BATMAN RETURNS	59.000	DOUBLE DRAGON II	59.000	MEGAMAN II	59.000
BOMB JACK	59.000	GB KID	59.000	SUPER MARIO LAND II	75.000

SNK NEO-GEO

NEO GEO CONSOLE + 1 JOYSTICK + CAVO SCART 595.000

NOVITA' GAMES

ART OF FIGHTING	TEL.	SENGOKU II	TEL.
BATTLE OF DESTINY II	TEL.	WORLD HEROES	TEL.

ATTENZIONE:

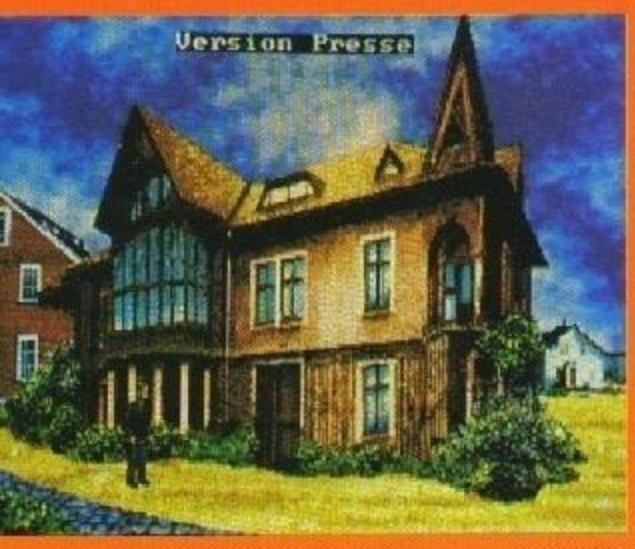
PER MOTIVI DI SPAZIO NON E' POSSIBILE ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DISPONIBILI NEI NOSTRI MAGAZZINI

TUTTI I PREZZI ELENCATI SONO IVA COMPRESA E POSSONO ESSERE SOGGETTI A VARIAZIONI DOVUTE AI CAMBI MONETARI.
SPEDIZIONI EFFETTUATE TRAMITE SPEED POST O CORRIERE ESPRESSO TNT-TRACO IN 24 ORE.
RICHIEDETE IL CATALOGO ILLUSTRATO DELLE NOVITA'

CHIAMA SUBITO! 099. 314214

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



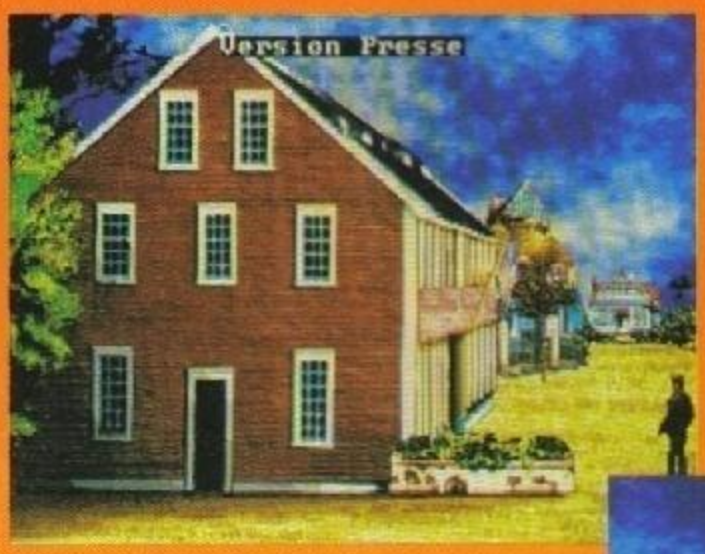
SHADOW OF THE COMET

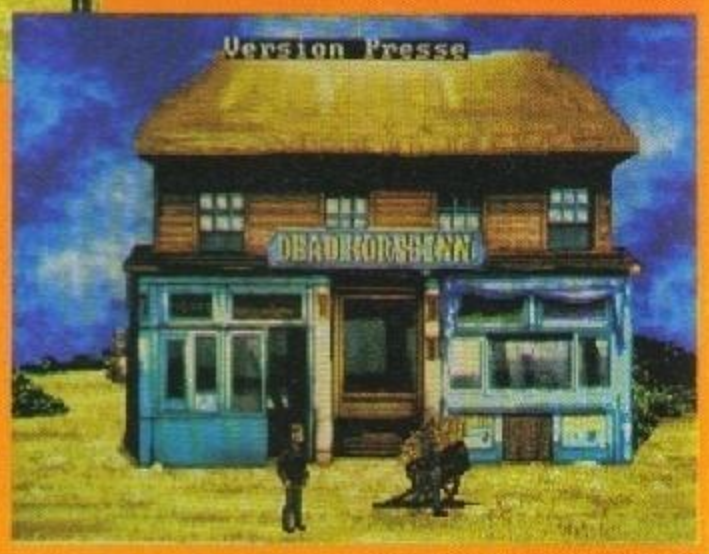
CTHULHU FHTAGN!

Anche Shadow of the Comet dispone della sua bella interfaccia per l'interazione con il mondo esterno: la cosa strana è che per qualsiasi azione si voglia compiere non si usa il mouse! Avete capito bene: il sorcetto è stato rispedito nella sua tana e per compiere le varie azioni si può solo usare la tastiera: ci si muove con i tasti freccia e si selezionano le azioni (guardare, raccogliere, usare) o con tasti predefiniti o richiamando le icone in cima allo schermo (selezionando poi con i tasti, naturalmente). La cosa rende molto meno agile l'esplorazione e l'interazione con gli ambienti: è necessario infatti pigiare sui tasti e andare a piazzare l'omino davanti a un oggetto per farlo esaminare o raccogliere, proprio come nelle avventure di un lustro fa. Bah!

Hmm... Dunque, dunque: io adoro sviscerata mente Lovecraft e tutto quanto concerne il mito di Chtulhu e la mitica esperienza di Alone in the Dark mi ha esaltato non poco. Sapevo che Shadow of the Comet non avrebbe ripreso la stessa impostazione, ma pensavo che sarebbe stato comunque qualcosa di particolare: in realtà la prima cosa che purtroppo si nota del gioco è che ha un'interfaccia un po' antiquata, con l'omino che si deve addirittura spostare con i tasti e nemmeno un cursore con il quale "sondare" l'ambiente circostante. Sebbene compaia una linea tratteggiata (che parte dagli occhi del protagonista) che indica gli oggetti da prendere, rimane il fatto che bisogna avvicinarsi all'oggetto per scoprire che è utile e questo porta ogni volta a pallose e frustranti peregrinazioni per lo schermo. Fossimo cinque anni più indietro potrei capire ma oggi... Se riuscite (cosa non facile) a sorvolare, vi accorgerete che Shadow of the Comet ha una buona grafica con animazioni di intermezzo per alcune azioni (alla Another World) e una trama tutto sommato coinvolgente anche se ci mette un po' a ingranare. Lo stile è ovviamente quello tipico di Lovecraft e alla fine dell'avventura vi sentirete gratificati non poco dell'essere riusciti a scampare alle demoniache avversità del gioco. Nel complesso comunque SOC rimane un'avventura di buon livello, con la pecca dell'interfaccia antiquata, ma è comunque un buon gioco. Se vi piace pure Lovecraft poi...

PAOLO CARDILLO





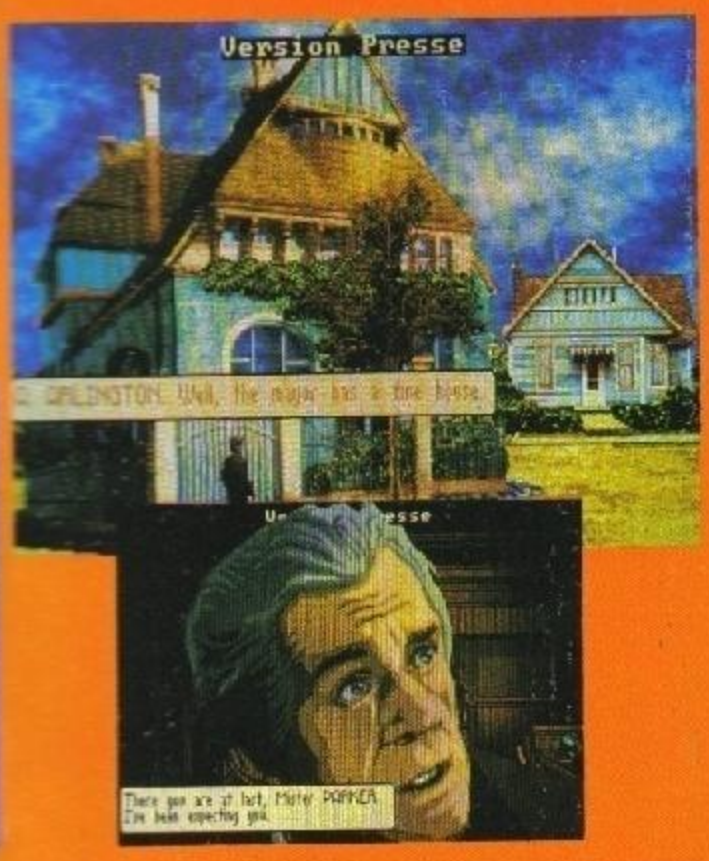
L'ANNO DELLA COMETA

Rispetto al suo predecessore Alone in the Dark, Shadow of the Comet sembra una avventura abbastanza convenzionale. Il tipo di visualizzazione è quello di qualsiasi avventura grafica da Maniac Mansion in poi: un ambiente disegnato in 2D e l'omino che gironzola per lo schermo. L'unica differenza è che questo titolo sembra fare grande uso della digitalizzazione: molte delle costruzioni che si vedono nella cittadina di Illsmouth sembrano trapiantate direttamente da qualche pittoresca cartolina. Bisogna dire che comunque l'operazione è riuscita: ben ritoccate, queste raffigurazioni "dal vero" non contrastano affatto con il resto del paesaggio disegnato a mano.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Dopo la grande prova fornita con Alone in the Dark, la Infogrames torna alla carica con il demoniaco culto di Cthulhu. Nel gioco impersonerete il giovane e brillante astronomo Randolph Parker, il quale è rimasto parecchio colpito dagli scritti del defunto Lord Boleskine. Costui sembra aver rilevato che da un luogo vicino alla cittadina di Illsmouth (ma non ce li avevano i diritti per chiamarla Innsmouth? - Paolo) la Cometa di Halley si vede con particolare chiarezza, ma uniti a queste chiarificazioni ci sono anche strani riferimenti a cose che non sono di questo mondo. Tanto più che dopo un po' Lord Boleskine impazzisce e nessuno della comunità scientifica riesce a dar credito alle sue rilevazioni, nessuno tranne Randolph Parker, che un giorno arriva a Illsmouth...

L'EVASIONE DALLA VITA

La trama di Shadow of the Comet ha una classica impostazione lovecraftiana: un tizio viene a sapere di un paio di segreti su dimensioni al di là del mondo e viene poi investito da tutta una serie di eventi che lo spingono al limite della follia. Probabilmente questo non sarà il vostro destino alla fine del gioco (pretenderete mica che ve lo diciamo?) ma sicuramente avrete esperienze con cose bizzarre: cerimonie sataniche, fantasmi, stregoni, tutto atto a richiamare sulla Terra terribili presenze che la faranno ricadere in un buio secolare. Pian piano infatti scoprirete che le farneticazioni di Lord Boleskine altro non erano che la verità...

?

Boh, devo confessare di non essere un grande fan delle opere di Lovecraft ma devo anche ammettere che Shadow of the Comet è riuscito ad acchiapparmi. In realtà all'inizio è un po' palloso: si tratta di gironzolare alla ricerca di informazioni è non è che ci si diverta granché; in Monkey Island almeno ci si godeva qualche battuta di pirati sparsi qua e là ma è anche ovvio che i due giochi hanno soggetti diversi. La vera cosa che rende noioso il tutto è il mancato utilizzo del mouse che rende decisamente meno snella l'interazione con l'ambiente: soprattutto fa sembrare Shadow of the Comet un gioco vecchio. La trama, come accennavo prima, mi ha comunque affascinato e anche la grafica, con quelle "cartoline" che sembrano essere certe schermate è molto gradevole. Interfaccia a parte il tutto si attesta a livelli inferiori a cose come Monkey Island e, visto anche il precedente Alone in The Dark, era lecito aspettarsi qualcosa di più: probabilmente ciò che sorregge il gioco è l'atmosfera.

MAD MAX

PC

INFOGRAMES

GRAFICA 84

▲ *Belle le raffigurazioni della cittadina di Illsmouth*

SONORO 83

▲ *Effetti vari e una musica ben fatta che risuona qua e là*

GIOCABILITA' 84

▲ *Una sfida con forze sconosciute!*
▼ *Interfaccia davvero d'altri tempi*

LONGEVITA' 84

▲ *Abbastanza difficile*

GLOBALE 83

Un gioco con una buona atmosfera, un'interfaccia da dimenticare e un piccolo senso di delusione visti i precedenti della Infogrames.

AZIONE	■□□□□
STRATEGIA	■■■□□
ORIGINALITA'	■■■□□
BILANCIAMENTO	■■■□□

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LIONHEART

CVG HIT

AMIGA

THALION

GRAFICA

▲ *Fondali dettagliatissimi e mostri di fine livello giganteschi vi lasceranno a bocca aperta*

94

SONORO

▲ *Estremamente d'atmosfera e mai fastidioso*

93

GIOCABILITA'

▲ *le prime parite durano ben poco, ma dopo un quarto d'ora avrete preso pieno controllo dei comandi*

90

LONGEVITA'

▲ *Il bilanciamentodel livello di difficoltà è pressoché perfetto*

88

GLOBALE

90

Un grandissimo gioco che farà urlare di gioia l'avanguardia amighista per la realizzazione tecnica mostruosa.

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■■□□
ORIGINALITA'	■■■■■
BILANCIAMENTO	■■■□□

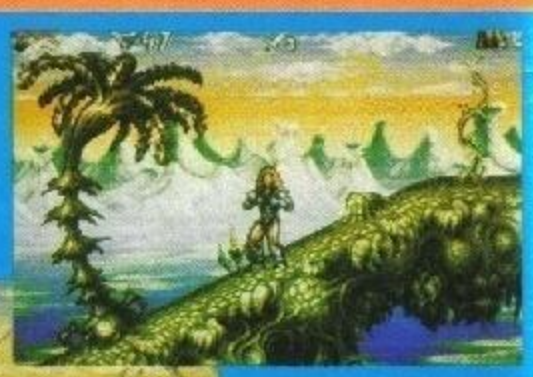
Attenzione, attenzione: ci troviamo di fronte a una svolta innovativa per quanto riguarda le trame dei videogiochi. Per la prima volta nella storia la fidanzata dell'eroe non è stata rapita dal solito cattivone! E' incredibile! In Lionheart infatti la donzella di turno è stata metaformizzata (che cacchio di parola sarebbe? - Mad Max) (voce del verbo "metaformizzare" cioè "compiere una metaformosi", mai sentito? - Simon) in una roccia e il protagonista deve recuperare una pozione per farla tornare in vita. In realtà questo non è nemmeno l'obiettivo principale del gioco (incredibile), ma è bensì quello di recuperare il Lionheart un prezioso oggetto da cui dipendono le sorti del pianeta. Amici a vostra disposizione? Nessuno, solo la fida spada (pure la "fida spada" mi tocca sentire... - Mad Max) con la quale dovrete fare a pezzettini mostri vari e nemici di fine livello. A questo punto una domanda: se i livelli sono 12 quanti saranno i nemici di fine livello? Sbagliato! Sono "solo" cinque, ma tutti agguerritissimi, ragion per cui dovrete mettercela tutta se vorrete avere la meglio sul malefico Norka...

Usilà, che giochillio! Che i programmatori della Thalion avessero innate doti di programmazione non avevamo alcun dubbio, per due semplici motivi: il primo è che la casa è di origine teutonica ed è risaputo che la Germania è la patria dei programmatori Amiga ultradotati. Il secondo si chiama No Second Prize ed è la simulazione motociclistica della Thalion con alcune routine vettoriali davvero impressionanti, uscita qualche mesetto fa. Nonostante questo curriculum Lionheart è stato davvero una piacevole sorpresa: la realizzazione tecnica è davvero impressionante e, possiamo tranquillamente dirlo, è a livelli Team 17. Lo scrolling parallattico è impressionante, il trackload è efficacissimo, la grafica è mostruosa e lo stesso vale per il sonoro. Certo, un filino di originalità in più non avrebbe guastato, ma in questo caso possiamo davvero dire che si tratta del classico pelo nell'uovo. Un prodotto ampiamente giocabile e consigliato a tutti che dimostra come l'Amiga sia ancora una macchina validissima nonostante gli anni. Ben fatto Thalion!

SIMON CROSIGNANI

NO, VAN DAMME NON C'ENTRA NIENTE

Lo scenario fantasy che fa da background a Lionheart è l'ambientazione ideale per i nemici che troverete sul vostro cammino: nemici che sembrano usciti dalla fantasia perversa di qualche sceneggiatore di gioco di ruolo frustrato. Oltre a questi tizi in Lionheart dovrete vedervela con trappole e ostacoli naturali: un po' come accadeva in Beast 2 e 3 infatti (e le somiglianze con i sopracitati titoli Psygnosis sono molte) è d'uopo prestare attenzione a trabocchetti, colate laviche, baratri, spuntoni e mazze ferrate. Inutile aggiungere che in caso di contatto perdereste una buona dose di energia e siccome all'inizio di ogni partita avete solo tre cuori dovrete davvero mettercela tutta per uscire indenni da tutti i dodici livelli.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 3000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 3000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

NUOVI PREZZI CONSOLE

SEGA MEGADRIVE SCART (con alimentatore)
L. 248.000
OFFERTA CON GIOCO SONIC O QUACKSHOT
L. 278.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA E DAL GIAPPONE

SEGA MEGA CD + GIOCO
L. 598.000

DISPONIBILI !!!
STREET OF RAGE
SUPERMAN
TURTLES

NEO GEO L. 588.000
COMPRESO CAVO SCART
E ALIMENTATORE

SUPERFAMICOM SCART
(con alimentatore) **L. 375.000**

SUPERFAMICOM SCART + STREETFIGHTER II
L. 498.000

GAME GEAR L. 238.000

GAME GEAR + GIOCO L. 268.000
GAME GEAR + SONIC L. 288.000

GAMEBOY (con Tetris, Interfaccia, Cuffie) **L. 158.000**
GAMEBOY CON 2 GIOCHI L. 178.000
GAMEBOY CON 4 GIOCHI L. 228.000

SONIC 2 DISPONIBILE

SUPERNES SCART
(con alimentatore e joypad) **L. 288.000**
SUPERNES SCART + STREETFIGHTER II +
ADATTATORE S-NES CONVERTER DA S-FAMICOM A S-NES
L. 438.000

OFFERTE GIOCHI MEGADRIVE

ALIEN STORM	L. 49.000	MRS. PACMAN	L. 39.000
ALTERED BEAST	L. 39.000	OLIMPIC GOLD	L. 59.000
ARROW FLASH	L. 39.000	OSNALAUGHT	L. 39.000
BAD O MAN	L. 39.000	PHELIOS	L. 39.000
BARE KNULE S. R.	L. 59.000	PSO-BLADE	L. 29.000
BASKETBALL	L. 49.000	QUACKSH.D. DUCK	L. 49.000
BATTLE MANIA '92	L. 39.000	RENT A HERO	L. 49.000
BEAST WARRIOR	L. 49.000	ROADBLASTER	L. 39.000
BONANZA	L. 39.000	RUNARK	L. 49.000
CALIBER 5.0	L. 49.000	SONIC	L. 49.000
CRACK DOWN	L. 29.000	SPACE BATTLE G.	L. 39.000
DANGEROUS SEED	L. 49.000	STEEL EMPIRE	L. 49.000
DARWIN 4081	L. 29.000	STORMLORD	L. 39.000
DICK TRACY	L. 49.000	S. MONACO GP	L. 49.000
EVIL GIRL	L. 29.000	SWORD OF SODAN	L. 39.000
FANTASIA W. DISNEY	L. 69.000	TASK FORCE HARR.	L. 49.000
FANTASY SOLDIER	L. 49;000	TETRIS	L. 39.000
FANTOM SOLDIER	L. 49.000	THUND. PRO-WREST	L. 49.000
FASTEST ONE F1	L. 49.000	THUNDERFOX	L. 49.000
GYNOUG	L. 39.000	TURBO OUTRUN	L. 49.000
HELLFIRE	L. 39.000	UNDEDLINE	L. 49.000
JAMES POND	L. 49.000	VERYTEX	L. 39.000
JEWELMASTER	L. 39.000	WANI WANI WORLD	L. 49.000
JUNCTION 3D	L. 49.000	WARDNER	L. 39.000
KINGS	L. 49.000	WIPERUSH	L. 29.000
KLAX	L. 49.000	WONDERBOY III	L. 29.000
LEYNOS	L. 29.000	WORLD CUP SOCCER	L. 49.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000	WRESTLE WAR	L. 49.000

NOVITA' ASSOLUTA !!!

FINO AD OGGI SCEGLIERE UN GIOCO PER IL TUO SEGA MEGADRIVE ERA COSA ASSAI DIFFICILE, PERCHE O CI SI BASAVA SULLA COPERTINA O SU UNA RECENSIONE DI UNA RIVISTA. MA DA OGGI LA NEWEL HA CREATO VIDEO TAPE SHOW, DI CHE SI TRATTA? ECCO PRESTO SPIEGATO, VIDEO TAPE SHOW (VIDEOCATALOGO) E UNA VIDEOCASSETTA VHS DA 3 ORE CON SU C.A. 80 GIOCHI IN AZIONE COSI VI SARÀ PIU FACILE INDIVIDUARE TITOLO E GIOCO CHE PIU VI PIACE. VIDEO TAPE SHOW E GIÀ DISPONIBILE IL N.1,2,3, BEN 240 GIO CHI SELEZIONATI PER SCEGLIERE IL GIOCO CHE PREFERISCI, NON PIU A SCATOLA CHIUSA !!

VIDEO TAPE SHOW N. 1 - 2 - 3 VIDEOCATALOGO
DISPONIBILI AL PREZZO SPECIALE DI L. 25.000 CAD.

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopr
riportati sono IVA compres. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

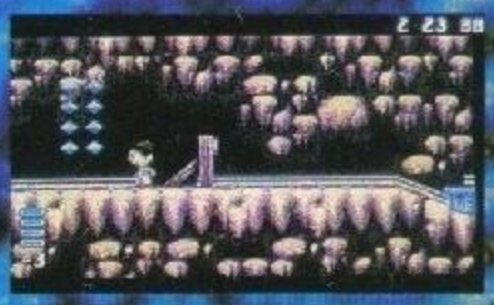
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIG HIT

ALADINO CASINO!

Arabian Nights ha dentro un po' di tutto: azione, piattaforme e puzzle da avventura grafica. Mentre il piccolo arabo zompetta e ammazza, si procura una certa quantità di oggetti da utilizzare in determinate circostanze. A parte le chiavi che gli servono per aprire le porte (non ve lo aspettavate, eh?) può reperire altri strani articoli che risolvono varie situazioni. Tanto per fare un esempio, nel primo livello un incantatore di serpenti gli chiede (sì, ci sono pure le finestre con i dialoghi) di procurargli una certa quantità di diamanti; al ritorno, questo gli dona il suo serpente che prima fa rimanere rigido a forma di S. Più tardi, la serpe gli servirà da manovella per calare dall'alto un povero prigioniero incatenato il quale gli donerà etc. etc. Premendo la barra spaziatrice, si apre la finestra dell'inventario all'interno della quale potrete selezionare due oggetti utilizzabili. Non è proprio come Monkey Island? Ehm, beh, sapete che esagero spesso...



Come ci insegna il buon Principe di Persia, è dura finire in qualche sotterraneo in Arabia: iniziano infatti battaglie a colpi di sciabolate contro i soliti guardiani convinti di essere chissachì finché non gli fate assaggiare un po' di tagliente metallo. Stavolta poi siete anche molto più sottovalutati: siete infatti nei panni di un trottolino amoroso con obbligatorio turbante che rispetta nel look i dettami della tenerosità piattaformica. Costui non solo deve saltare da una piattaforma all'altra, ma deve anche scoprire celle segrete che gli procurino la non indifferente gioia di accaparrarsi diamanti e pietre preziose. Il mocciosetto dovrà però anche vedersela con un minimo di problemi enigmistici da risolvere visto che dovrà scegliere vari oggetti da utilizzare in determinate circostanze: risolti gli enigmi, gli si apriranno nuove strade da percorrere e nuove opportunità.

Ellosapevo! Scusate l'esaltazione, ma quando vidi Arabian Nights a Londra per la prima volta mi aveva davvero ispirato anche se tra la marea di titoli era passato un po' inosservato. E ora i miei sospetti si sono dimostrati fondati: Arabian Nights è davvero un grande platform! Con questo titolo la Krisalis ha probabilmente dimostrato di avere abbastanza classe da primeggiare con altre software house famose. Nel gioco sono riusciti a miscelare alla grande le caratteristiche di un platform, con una grande varietà di nemici, stanze segrete e bonus a profusione, quelle di un gioco d'azione perché non si può dire che manchi il ritmo distruttivo, e quelle di un'avventura con tutta una serie di oggetti da utilizzare (c'è persino l'inventario da cui scegliere!). Il tutto, mixato, risulta di una immediatezza straordinaria e non hanno mancato nemmeno di metterci ulteriore varietà con livelli come quello nel carrello da miniera. Forse l'unica cosa che non è proprio straordinaria è la grafica, a volte non ispiratissima ma ci si passa facilmente sopra. L'atmosfera però è ulteriormente "spinta" dai dialoghi che fanno capolino qui e là e in definitiva vi consiglio di acquistarlo a occhi chiusi: l'unica sua pecca è che ci sia una cosa come Superfrog in circolazione...

PAOLO CARDILLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARABIAN NIGHTS

IL GIOCO DELLA LAMPADA

Nella sua infinità varietà, Arabian Nights non impedisce al piccolo pascià protagonista del gioco di divertirsi con qualche simpatico livello in cui non ci si limita a saltellare e con qualche stanza segreta. Il secondo livello per esempio vi vede "a bordo" di un carrello da miniera con il quale dovrete battere un tempo limite (anche cambiando carrello). Le stanze segrete si trovano invece in modo abbastanza classico: ci sono qua e là dei mattoncini che si riducono in briciole e vi aprono la via a immensi tesori di diamanti.

SI FA PRESTO A DIRE PERSIA

Il controllo del piccolo sultano di Arabian Nights è un bell'esempio di moderno controllo inerziale di un personaggio. Spingendo in su gli si possono far fare salti più alti e mentre è in aria se ne può modificare la direzione. La cosa più bella però è la rincorsa con abbassamento della testa, in cui sarà l'inerzia a trascinarvi consentendovi di attraversare cunicoli di altezza un po' ridotta. Per il resto, premendo il pulsante partirà un colpo di sciabola (ma no?) e mandando in giù il piccolo si accovaccia (ma non mi dire!)

Ehi, avvertiteci prima di fare cose simili! Scherzi a parte, di Arabian Nights non si è parlato molto, non ha avuto l'onore dei riflettori, come dicono da qualche parte, come Superfrog ma la verità è che è una gran figata. La miscela di generi di questo titolo è veramente esplosiva: raramente mi era capitato di vedere un mix riuscito (volete un altro esempio? Krusty's Funhouse, recensito sullo scorso numero) di generi diversi e bisogna dire che Arabian Nights non si risparmia sotto nessun aspetto: le stanze segrete ci sono, gli enigmi ci sono, c'è persino l'inventario da cui scegliere. E la varietà dove la mettiamo? Ci sono sottolivelli che meriterebbero di essere livelli normali. In generale penso che l'unico difetto del gioco sia quello di non avere livelli troppo lunghi e una grafica che non fa gridare al capolavoro, ma in fondo non si può mica sempre fare miracoli. Quel che c'è basta già a farlo entrare nell'albo d'oro dei platform per Amiga. In vetta, manco a dirlo, c'è un certo Superfrog...

SIMON CROSIGNANI

AMIGA

KRISALIS

GRAFICA 88

▲ *Nulla di sconvolgente, perfetta per lo scopo*

SONORO 90

▲ *Ottime variazioni sullo scontato tema arabo*

GIOCABILITA' 91

▲ *Salta di là, usa quell'aggeggio, picchia l'energumeno...*

LONGEVITA' 92

▲ *Tutto da esplorare*

GLOBALE 91

Un gioco di grande varietà che piacerà a diverse categorie di videogiocatori.

AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■■■□□
ORIGINALITA'	■■■□□
BILANCIAMENTO	■■■■■

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC

INFOGRAMES

GRAFICA 95

▲ *Mygod! Provate un po' a sorvolare una città...*

SONORO 74

▲ *Lo stretto necessario*

GIOCABILITA' 95

▲ *Un modo di divertirsi totalmente diverso dal solito, ma alla grande*

LONGEVITA' 95

▲ *Qualcosa di assolutamente magnetico: eh, la magia del cinema...*

GLOBALE 95

Un evento che ha colto di sorpresa il mondo videoludico: assolutamente originale e anche terribilmente divertente!

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■■□□
ORIGINALITA'	■■■■■
BILANCIAMENTO	■■■■□

GIG HIT

THAT'S HOLLYWOOD!

Come anticipato nell'introduzione, in Stunt Island ci si può cimentare in varie mansioni che riguardano sempre e comunque il cinema. In quella che vi vede coinvolti più come videogiocatori, dovrete piazzarvi a bordo di uno dei tantissimi aerei inclusi nel gioco e portare a termine una pericolosissima scena. Tanto per fare un esempio, dovrete volare con un biplano dentro un tunnel che sta per essere attraversato da un treno oppure volare con un caccia a tutta velocità sotto un ponte! Roba da far rizzare i capelli! Poi vengono le fasi in cui dovrete montare le vostre riprese e aggiungerci anche qualche effettuccio speciale. Il tutto comprende pure un linguaggio che determina il susseguirsi degli eventi all'interno della scena stessa. La cosa è piuttosto impegnativa ma è anche straordinariamente stimolante e coinvolgente!

STUNT ISLAND

Bastaaa! Non ne possiamo più di questi simulatori di volo per i 986 con texture-mapping, ray tracing, Gouraud shading e chissà quali altre diavolerie! Della prima guerra mondiale, della seconda, di Desert Storm, ne abbiamo piene le scatole...chi, ma cosa vedo? Un set cinematografico, una sala montaggio, un gruppo di stuntmen, ma che roba è?
Ebbene sì, la categoria dei simulatori di volo conosce grazie alla Disney Software (e alla distribuzione della Infogrames) una nuova originale forma di gioco; si tratta praticamente di guidare si un aereo (anzi tutti gli aerei possibili: dal Fokker all'F-117, da uno...pterodattilo allo Space Shuttle!) ma per farlo partecipare alle più incredibili diavolerie acrobatiche, di riprenderlo da tutte le angolazioni possibili e quindi di ricostruire e montare tutte le più incredibili sequenze cinematografiche che richiedano l'utilizzo di stuntmen. In effetti è già difficile definirlo videogioco o simulatore: è un po' tutti e due e ci mette qualcosa di suo, qualcosa di straordinariamente originale.

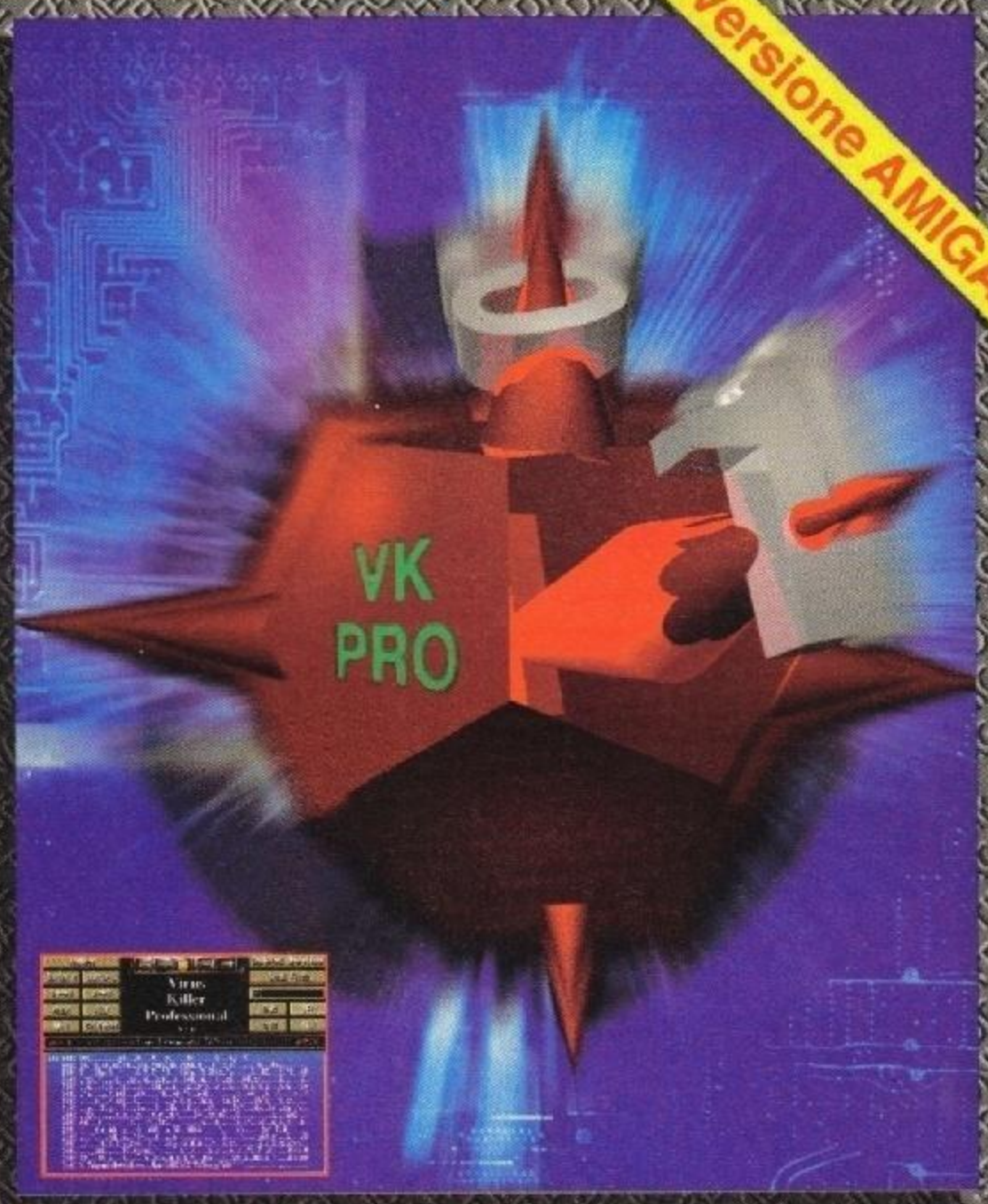
Ehi! Alla Infogrames dovrebbero spiegarsi meglio! Quando presentarono Stunt Island qualche mese fa a una conferenza CTO non ci avevano mica fatto capire quanto sarebbe stato bello questo programma: parlarono di una specie di simulatore di volo acrobatico e invece questo è cinema! Non saprei da dove cominciare per descrivere le fantasmagorie di questo titolo: la grafica poligonale del paesaggio è semplicemente la più fantastica vista sinora su un PC. Non ha effetti di texture ma il dettaglio è enorme! E gli aerei? Stupende realizzazioni con le ombreggiature di Gouraud e ce ne sono a decine! Il gioco in se è qualcosa di totalmente originale e stimolante: un nuovo approccio al genere del volo-coi-poligoni che ha innumerevoli sbocchi. Vi si rizzeranno i capelli a effettuare le scene più "tirate" e spenderete ore a creare le vostre sequenze da mostrare agli amici! Veramente fantastico: una cosa totalmente inaspettata che lascia davvero senza parole per il suo look e per l'incredibile divertimento che procura.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRUS KILLER PROFESSIONAL



- Compatibile 2.0, OFS e FFS;
- Manuale in Italiano con informazioni dettagliate sui maggiori Virus;
- VKP riconosce ogni tipologia di Virus: Boot-Block Viruses, File Viruses e Link Viruses;
- Riconosce immediatamente più di 160 virus;
- Analisi intelligente del codice di Boot-Block al fine di riconoscere se si tratta effettivamente di un Virus o altro tipo di codice;
- Archiviazione dei Boot-Block non standard (utility, caricatori veloci o altri) al fine di riprestinarli se danneggiati o modificati da Virus;
- Opzione per l'installazione di varie utilities di PD.

I Computer Virus sono una triste realtà del mondo informatico. Dai primi innocui virus, piccoli programmi che avevano lo scopo di stupire gli utenti con improvvisi effetti goliardici sullo schermo, si è rapidamente passati ai più pericolosi virus "moderni". Anche se in molti paesi creare ed immettere virus nel network dell'utenza costituisce reato penale, il numero di questi deleteri e "invisibili" programmi aumenta considerevolmente ogni anno. Gli effetti derivanti dalla presenza di un virus sui propri floppy/hard-disk variano da virus a virus. Alcuni si limitano a bloccare il computer, altri si placano soltanto dopo aver formattato il floppy/harddisk mentre altri ancora provocano saltuari malfunzionamenti del computer o dei programmi. In ogni caso i virus causano pesanti danni agli utenti che si vedono distruggere il proprio investimento in software o, peggio, mesi e mesi di assiduo lavoro.

I VIRUS:
SE LI CONOSCI ... LI EVITI
SE NON LI CONOSCI ... TI FREGANO

GENIAS - VIA GALILEI, 10 - 40055 CASTENASO (BO) - TEL/FAX 051/785418

GENIAS Pro-Line

Attenzione: Solo la confezione originale sigillata vi garantisce l'assoluta sicurezza e funzionalità del Virus Killer Professional.
Non fidatevi delle eventuali copie pirata che potrebbero venirvi offerte dato che esse rappresentano il maggior veicolo di diffusione dei Virus.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC

BETHESDA SOFTWARE

TERMINATOR 2029

Nei due film di Terminator avete avuto solo un assaggio di quello che succederà nei giorni del dopo-ecatombe, cioé dopo la famigerata data della Bomba: 29 Agosto 1997. Tocchiamoci un attimo le cosiddette e proseguiamo: dopo 32 anni infuria ancora la battaglia tra le Macchine guidate dallo Skynet e il genere umano, apparentemente sfavorito finché un giorno non reperisce da qualche parte una potentissima armatura che migliora decisamente le prestazioni negli scontri a fuoco con la ferraglia nemica. Il teatro degli scontri è sempre Los Angeles, come tutti sappiamo ridotta a un mucchio di calcinacci con qualche scheletro incastonato. Per distruggere i giocattoli a molla nemici vi serviranno naturalmente un bel po' di armi che potrete reperire lungo il percorso, ma ricordate: non esiste il destino!

GRAFICA

88

▲ *Ben realizzate le animazioni delle macchine e le schermate statiche*
▼ *Poca varietà negli scenari*

SONORO

78

▼ *Musica solo nell'intro e come effetti solo esplosioni e spari: un po' poco*

GIOCABILITA'

89

▲ *Terminator! Terminator!!!*

LONGEVITA'

88

▲ *Varie missioni con difficoltà crescente*

GLOBALE

88

▲ *Un appuntamento da non perdere per chi ama i giochi d'azione: in più c'è la mitica atmosfera di Terminator!*

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■■

Giocare a T2 sul Megadrive con un Menacer è una bella cosa, ma devo dire che anche senza strani supporti a infrarossi ci si può divertire eccome: in Terminator 2029 c'è abbastanza atmosfera, abbastanza distruzione e abbastanza divertimento da far felice un qualsiasi sparatuttista. Gli scenari, per quanto un po' ripetitivi, richiamano subito alla mente il film ma il vero pezzo forte sono le animazioni delle macchine nemiche: sono fatte bene e contengono in sè l'immagine dell'ostilità, cosa che vi fa premere il grilletto per puro istinto. Le armi poi sono tutte da scaricare e le missioni hanno una difficoltà graduale. Forse l'unica cosa che lascia un po' interdetti è il sonoro: ci sono solo esplosioni e colpi delle armi, e la musica c'è solo nell'intro (il tema di Terminator) ma alla fine ci si passa sopra: il fatto è che Terminator 2029 è un grande esempio di sparatutto in soggettiva che gli amanti del genere non possono davvero perdersi.

PAOLO CARDILLO

CERTO! SONO UN TERMINATOR!

Terminator 2029 si divide in varie missioni specifiche: nel briefing iniziale vi verrà detto di ritrovare un determinato dispositivo, oppure di trovare un generale disperso, o di distruggere un particolare obiettivo e così via. Poi sarà la volta di armarsi: l'armatura potrà esser dotata di un massimo di sei tra ordigni e dispositivi come cannoni al plasma, granate, puntamento automatico del bersaglio, kit di riparazione etc. Il gioco è classicamente d'azione: dovrete sparare a tutto quello che fa strani rumori metallici e nel carnet sono compresi i T-801, navi volanti, carri armati, missili autocercanti e torrette.

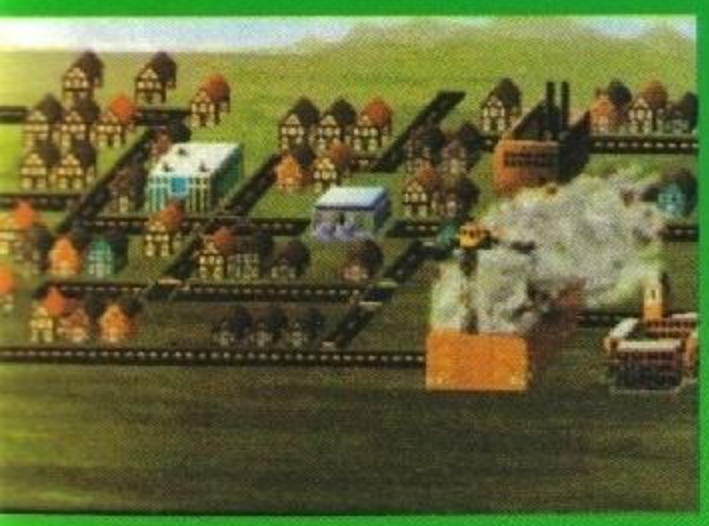
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CIVG HIT

CIVILIZATION



Cosa vedo? Un gioco per il buon vecchio Mac recensito? Beh, come esordio non si poteva scegliere programma migliore: Civilization è uno dei programmi che hanno riscosso innumerevoli consensi negli ultimi tempi. D'altronde non può che definirsi un kolossal delle produzioni videoludiche: tutta la storia della civiltà in un programma solo! Lo scopo del gioco è infatti trasformare un drappello di trogloditi in una fiorente civiltà e per questo bisogna rispettare i dettami della storia, quelli contenuti in terribili volumi da centinaia e centinania di pagine (che il buon Sid Meier, il programmatore, si è spupazzato tutti quanti). Nel gioco (ma definirlo "gioco" mi sembra un po' riduttivo) dovrete tenere conto di tutta una serie di parametri che toccano il campo bellico, diplomatico, scientifico (con tutte le invenzioni possibili) e molto altro. Il tutto in un programma di dimensioni davvero epiche.

Yeah! Smettete immediatamente di scrivere testi, impaginare e disegnare perché sul Mac è arrivato Civilization! Come descrivere un gioco così mitico? Beh , immaginate qualcosa di colossale, di profondo, pieno di dati e statistiche e ora immaginate qualcosa di incredibilmente divertente: mettete insieme e avrete Civilization! Quel nerd di Sid Meier sbarca anche sul Mac e sbanca anche sul Mac! Cavolate a parte: alla fine di ogni partita vi sentirete incredibilmente divertiti e contemporaneamente memori di aver provato qualcosa di incredibilmente complesso; l'ascesa verso le vette della civiltà è veramente una droga, non smetterete finché il vostro pugno di invertebrati non si sarà trasformato in uno stormo di astronavi pronte per la colonizzazione dello spazio. Un grande programma che si conserva come Sid Meier l'ha fatto anche sul Macintosh! Yeah!

PAOLO CARDILLO

MAC CAPUT MUNDI

Lo scopo di Civilization è mantenere nella propria civiltà un certo equilibrio tra varie barnche dell'attività umana: solo così, come dice il manuale, una stirpe non soccomberà a un'altra. Sostanzialmente in Civilization ci sono tre gruppi che vi interesserà muovere sul campo di gioco: le unità militari, le carovane di pionieri/esploratori e i gruppi di diplomatici. E' grazie a questi infatti che la civiltà potrà progredire ed espandersi: i militari si occuperanno naturalmente di conquistare le città nemiche e di difendere le vostre, i coloni si occuperanno di esplorare e fondare nuove città (creando anche vie di collegamento), mentre i diplomatici vi serviranno per avviare scambi culturali con altre civiltà (beneficiando di scoperte a voi ignote) ma anche per spiare e sabotare.

MACINTOSH

MICROPROSE

GRAFICA 75

▲ *Praticamente funzionale al fantastico gioco che c'è sotto*

SONORO 77

▲ *Inni nazionali qui e là*

GIOCABILITA' 93

▲ *Pazzescamente affascinante e micidialmente divertente*

LONGEVITA' 93

▲ *Dalla preistoria alla fantascienza: più di così!*

GLOBALE 93

La fantastica storia del mondo in un programma solo, ed è pure divertente

AZIONE	■□□□□
STRATEGIA	■■■■■
ORIGINALITA'	■■■■□
BILANCIAMENTO	■■■■■

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA/PC

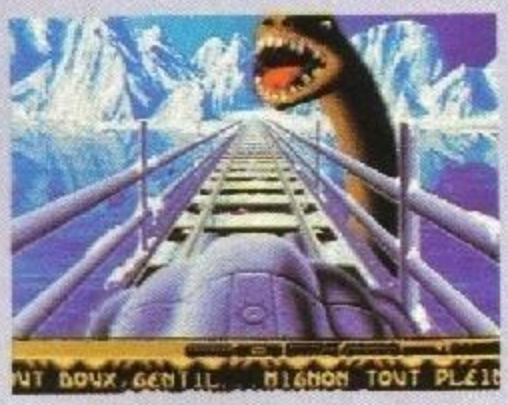
SILMARILS

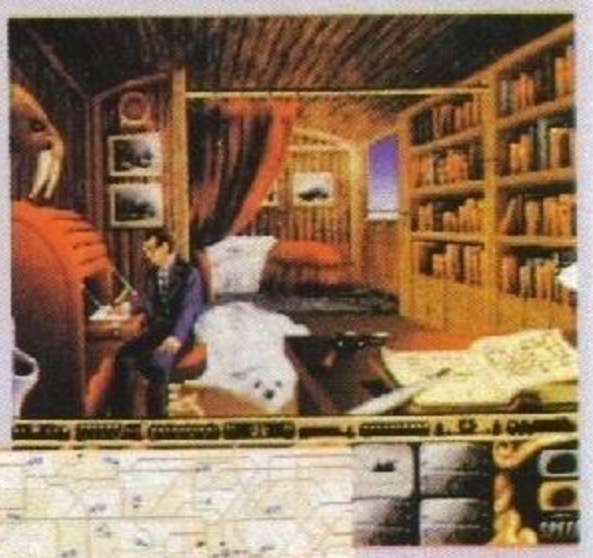
TRANSARCTICA

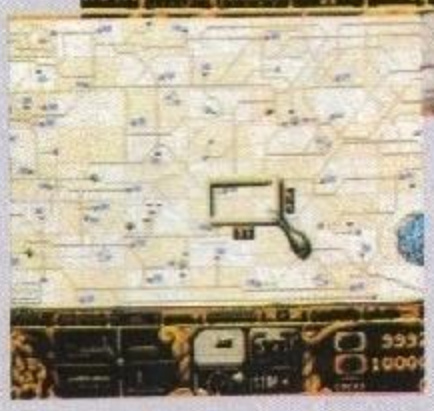
Quando i programmatori della Silmarils hanno concepito la trama di Transarctica dovevano essere stati colpiti da gravi sciagure, altrimenti non gli sarebbe mai venuto in mente un antefatto sfigato come quello di questo gioco. Sentite qua: nell'anno 2022 quello che oggi viene definito il buco dell'ozono diventa uno squarcio enorme e la Terra conosce temperature atrocemente alte. Un giorno però tale dottor Merrick trova la soluzione con un lancio di missili nucleari che esplodendo avrebbero creato un scudo protettivo per il pianeta. Lo scudo però funziona così bene che la Terra viene ricoperta di ghiacci e piomba in una nuova era glaciale! Ma ditemi voi! Comunque a questo punto nasce il progetto Transarctica, che sarà il nome del treno che attraverso vari scambi commerciali in tutto il mondo dovrà risollevare l'economia mondiale...

PARAFLU'!

I casini non sono finiti: verrete poi a scoprire che la stessa organizzazione che ha costruito il Transarctica ha ucciso Merrick per impedire che possa essere attuato il progetto Sun, cosicché dovrete combattere contro quelli per cui lavorate. A questo punto si inserisce, dopo quello commerciale, anche l'aspetto bellico. Nel gioco dovrete controllare la velocità del treno nella camera di combustione dosando carburante e velocità, e nella mappa (con due livelli di zoom) stabilirne la rotta agendo sugli scambi. Raggiunto un centro, potrete appropriarvi di cibo, mezzi, uomini, carburante e informazioni soprattutto sul vecchio progetto Sun. Le sezioni di combattimento ricordano quelle di un classico wargame: sul campo andranno schierate le "pedine" e se ne stabilirà poi la direzione e la funzione (ci sono pure i mammut!). Alla fine aspetterete l'esito degli scontri.







GRAFICA

▲ *Ovvia la prevalenza di blu e bianco, belle le schermate statiche*

85

SONORO

▲ *Colpi di cannone, allarmi e il ciuff ciuff del treno sono tocchi di atmosfera*

80

GIOCABILITA'

▲ *Non difficile da governare e con una bella atmosfera glaciale*

84

LONGEVITA'

▲ *E' un gioco che "prende"*
▼ *Un po' monotono*

84

GLOBALE

84

Una bella trama futuribile con un non troppo originale schema di gioco

AZIONE	■□□□□
STRATEGIA	■■■■□
ORIGINALITA'	■■□□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

Non si può dire che la trama di Transarctica non sia stata studiata per bene e infatti risulta qualcosa di molto singolare e stimolante. Lo schema di gioco però non è qualcosa che fa gridare al miracolo: la struttura è quella tipica dei giochi strategico-manageriali, in cui si va in un posto e ci si appropria di cose che serviranno in un altro posto e si continua così. Alla fine il gioco potrà risultare gradito agli amanti del genere ma, nonostante ci abbiano aggiunto con buona volontà alcuni diversivi (mostri che spuntano improvvisamente dai ghiacci e altri vari incontri), Transarctica potrebbe risultare un po' noioso per il giocatore medio. Nel complesso comunque, data la sua bella atmosfera, riesce ad acchiappare e risulta alla fine divertente.

PAOLO CARDILLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

OFFERTA GIOCHI NOVITÀ

AFTERBURNER III	L. 129.000
AMERICAN GADIATORS	L. 119.000
ANDREA AGASSI TENNIS '93	L. 119.000
ARCUS ODYSSEY	L. 129.000
BATMAN REVENGE JOCKER	L. 99.000
BATTLE TANK	L. 99.000
BATTLETOADS	L. 99.000
BIO - HAZARD BATTLE	L. 99.000
BLACK CRIPTE	L. 99.000
BULLS LAKER "BASKET"	L. 119.000
CHAKAN	L. 99.000
CHAMP BOWLING	L. 99.000
CHELNOV-ATOMIC RUNNER	L. 99.000
CHESS MASTER - SCACCHI	L. 99.000
CHESTER CHEETAH	L. 119.000
CYBERCOP-CORPORATION	L. 119.000
CYBORG JUSTICE	L. 119.000
DARE TOESCAPE	L. 99.000
DEADLY MOVES	L. 129.000
DEATH DUEL	L. 119.000
DOGEBALL SOCCER CUP	L. 99.000
DOREAMON	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 119.000
E.SUP.LEAGUE SOCCER '93	L. 119.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 99.000
ELETRIC NINJA ALESTE	L. 119.000
EX - MUTANTS	L. 99.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 129.000
FATAL FURY	L. 129.000
GADGET TWINS	L. 139.000
GALLAHAD	L. 99.000
G - LOG	L. 99.000
GODS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 99.000
GREAT WALDO SEARCH	L. 119.000
GREY LANCER	L. 89.000
HIGHT IMPACT A. FOOTBALL	L. 99.000
HIT THE ICE	L. 119.000
HUMANS	L. 99.000
INTERNATIONAL HOCKEY '93	L. 119.000
JAMES BOND 007	L. 99.000
JEOPARDY	L. 119.000
JOHN MADDEN '93	L. 119.000
JUNKER' S HIGH	L. 129.000
KICK BOXING	L. 119.000
KING SALOMON	L. 99.000
LA SIRENETTA	L. 99.000
MEGALOMANIA	L. 99.000
MICKY & MACK	L. 119.000
MICRO MACHINE	L. 89.000
MONOPOLY	L. 99.000
MUHAMMAD ALI' BOXING	L. 99.000
NEW ZELAND STORY	L. 99.000
NINJA GAIDEN	L. 119.000
OUT OF THIS WORLD	L. 119.000
OUT LANDER	L. 99.000
OUTRUN 2091	L. 119.000
PACHIKO FLIPPER	L. 119.000
PGA GOLF 2	L. 119.000
POVER ATHLETE	L. 129.000
RAMPART	L. 99.000
ROAD RUSH II	L. 99.000
ROGER CLEMENS BASEBALL	L. 119.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 119.000
SHINOBI III	L. 119.000
SLAUGTER SPORT	L. 119.000
SONIC THE HEGHEJHOG 2	L. 99.000
SORCERER'S KINGDOM	L. 99.000
SPLATTERHOUSE III	L. 99.000
STAR ODYSSEY	L. 139.000
STEEL TALONS	L. 99.000
STREET OF RAGE II	L. 119.000
STRIDER II	L. 99.000
SUNSET RIDERS	L. 99.000
T-2 ARCADE GAME	L. 99.000
TALESPIN	L. 99.000
THUNDER FORCE IV	L. 119.000
TIME GAL	L. 129.000
TINY TOONS	L. 119.000
TOPOLINO & PAPERINO	L. 109.000
TYRANTS	L. 99.000
WORLD OF ILLUSION	L. 109.000
WWF WRESTLINGMANIA	L. 99.000
X-MAN	L. 99.000

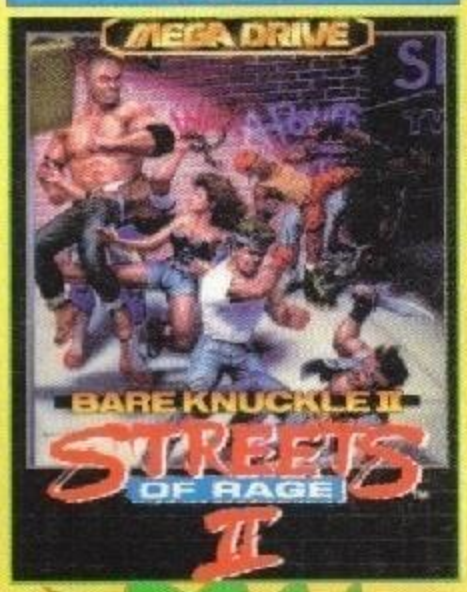
GIOCHI SEGA MEGADRIVE

2 CRUDE DUDE	L. 99.000
ALIENS 3	L. 99.000
ALISIA DRAGON	L. 79.000
AQUATIC GAMES	L. 99.000
ARCH. RIVALS BASKETBALL	L 99.000
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II	L. 99.000
BARCELLONA GOLD 1992	L. 69.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L. 79.000
CADASH PLUS	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 89.000
CAPITAN AMERICA	L. 89.000
CARMEN SAN DIEGO	L. 119.000
CENTURION	L. 89.000
CHASE HQ - AUTO-	L. 99.000
CHUCK ROCK	L. 119.000
CRUE BALL	L. 89.000
DARK CASTLE	L. 79.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L. 99.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DOUBLE DRAGON II	L. 89.000
E.A. HOCKEY	L. 99.000
EL VIENTO	L. 89.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L. 109.000
F1 CIRCUS	L. 69.000
F1 GRAND PRIX	L. 89.000
F1 HERO - NAKAJIMA GP	L. 89.000
FATAL LABYRINTH	L. 89.000
FATAL REWIND	L. 69.000
FERRARI GP RACING '92	L. 99.000
FIGHTING MASTER	L. 89.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 69.000
GALAXI FORCE II	L. 69.000
GHOSTBUSTERS	L. 69.000
GHOULS AND GHOST	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 69.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L. 89.000
GREEN DOG	L. 89.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
HOLYFIELD BOXING	L. 99.000
HOME ALONE	L. 89.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 119.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L. 99.000
JORDAN VS BRID	L. 89.000
K.O. BOX	L. 59.000
KRUSTY FUN HOUSE SIMPSON	L. 79.000
LAKERS VS CELTIC	L. 89.000
LEMMINGS	L. 99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 99.000
M.L. HOCKEY	L. 89.000
MARBLE MADNESS	L. 99.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MOONWALKER	L. 89.000
PACMANIA	L. 89.000
PAPER BOY	L. 79.000
PAT RILEY BASKETBALL	L. 99.000
PREDATOR 2	L. 99.000
RAIMBOW ISLAND	L. 79.000
RBI - 4 BASEBALL	L. 99.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
ROLLING THUNDER 2	L. 99.000
S. VOLLEYBALL	L. 69.000
SHINING IN THE DARKNESS	L. 99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SLIM WORLD	L. 99.000
SMASH TV	L. 89.000
SPEEDBALL 2	L. 89.000
SPLATTER HOUSE 2	L. 99.000
STAR CONTROL	L. 99.000
STEEL EMPIRE	L. 69.000
STREET OF RAGE	L. 79.000
STRIDER	L. 69.000
SUPER FANTASY ZONE	L. 99.000
SUPER HANG ON	L. 69.000
SUPERMAN	L. 99.000
SUPER T. BLADE	L. 69.000
TAZMANIA	L. 89.000
TEAM USA BASKET	L. 99.000
TECMO WORLD CUP '92	L. 89.000
TERMINATOR II	L. 99.000
TEST DRIVE II	L. 99.000
THE SIMPSON	L. 99.000
THUNDER PRO WRESTLING	L. 89.000
THUNDER FORCE II	L. 69.000
THUNDER FORCE III	L. 89.000
TOXIE CRUSADER	L. 89.000
TRASIA	L. 119.000
WAR SONG	L. 119.000
WARRIOR OF ROME	L. 119.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L. 99.000
WINTER CHALLENGE	L. 99.000
WONDER BOY 5	L. 119.000
WORLD CUP '92	L. 89.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 99.000
WRESTLER WRESTLER '92	L. 69.000

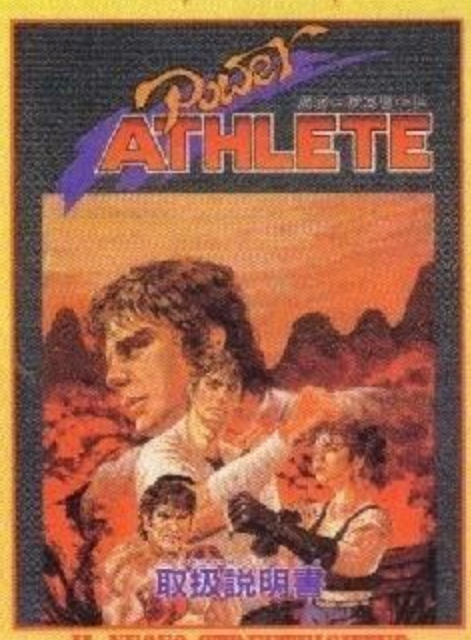
ADATTATORE EURO-JAPAN

PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTUCCE GIAPPONESI SULLA VERSIONE EUROPEA

L. 25.000



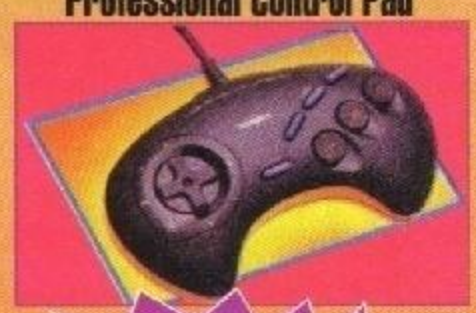
DISPONIBILE L. 119.000



IL NUOVO STREETFIGHTER ORA PER MEGADRIVE

DISPONIBILE L. 129.000

Professional Control Pad



DISPONIBILE L. 29.000

OFFERTE del MESE

ALIEN STORM	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 39.000
ATOMIC ROBOTIC KID	L. 39.000
ART ALIVE - DISEGNO	L. 49.000
BAD O MAN	L. 29.000
BASKETBALL	L. 49.000
BATMAN	L. 59.000
BATTLE MANIA '92	L. 39.000
BATTLE GOLFER	L. 29.000
BLOCK - OUT	L. 29.000
BUCK ROGER'S	L. 59.000
CRACK DOWN	L. 29.000
DAHNA	L. 59.000
DARIUS II	L. 39.000
DAWN IN 4081	L. 29.000
DINOLAND FLIPPER	L. 59.000
DJ BOY	L. 49.000
DYNAMITE DUKE	L. 49.000
E. SWAT	L. 49.000
FANTASIA W. DISNEY	L. 59.000
FANTASTIC NAVIGATION	L. 39.000
FANTASY SOLDIER	L. 39.000
FASTEST ONE F1	L. 39.000
FIRE MUSTANG	L. 39.000
FORBIDDEN CITY	L. 39.000
F-Z AXIS	L. 49.000
GAIN GROUND	L. 39.000
GYNOUG	L. 39.000
HELLFIRE	L. 39.000
HEAVY NOVA	L. 59.000
HEAVY UNIT	L. 49.000
HIDDING BALL	L. 49.000
JAMES POND II	L. 59.000
JEWELMASTER	L. 39.000
J.MONTANA FOOTBALL 2	L. 49.000
JUNCTION 3D	L. 29.000
KID CHAMELON	L. 59.000
LEYNOS	L. 29.000
MASTER OF MONSTERS	L. 59.000
MASTER OF WEAPON	L. 49.000
MERCS II - COMMANDO	L. 49.000
MRS. PACMAN	L. 39.000
MYSTIC DEFENDER	L. 49.000
OLIMPIC GOLD	L. 69.000
OUT RUN	L. 39.000
PHELIOS	L. 39.000
POWER BALL	L. 49.000
QUACKSHOT D. DUCK	L. 49.000
ROADBLASTER	L. 29.000
SD VARIS	L. 49.000
SHADOW DANCER	L. 49.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 49.000
SONIC	L. 49.000
SPACE GOMOLA	L. 39.000
SPIDERMAN	L. 49.000
STEEL EMPIRE	L. 49.000
STORMLORD	L. 39.000
S. MONACO GP	L. 49.000
SWORD OF SODAN	L. 39.000
SWORD OF VERMILLON	L. 59.000
STRIDER	L. 49.000
TETRIS	L. 49.000
THUND. PRO-WREST	L. 49.000
THUNDERFOX	L. 49.000
TOE JAM & ERALD	L. 29.000
TOKI	L. 49.000
TORA! TORA! TORA!	L. 49.000
TROUBLE SHOOTER	L. 49.000
TURBO OUTRUN	L. 49.000
UNDEDLINE	L. 39.000
VERYTEX	L. 39.000
WANI WANI WORLD	L. 49.000
WANDONA FOREST	L. 39.000
WIPERUSH	L. 29.000
WONDERBOY III	L. 29.000
WORLD CUP SOCCER	L. 49.000
WRESTLE WAR	L. 49.000
X.D.R.	L. 39.000
ZERO WINGS	L. 49.000

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CREATURES

AMIGA

THALAMUS

GRAFICA 88

▲ *Belle animazioni e simpatia a profusione*

SONORO 78

▲ *Non eccezionale ma adatto al tipo di gioco*

GIOCABILITA' 88

▲ *Un ottimo concentrato di azione, piattaforme e enigmi*
▼ *Un po' duro!*

LONGEVITA' 87

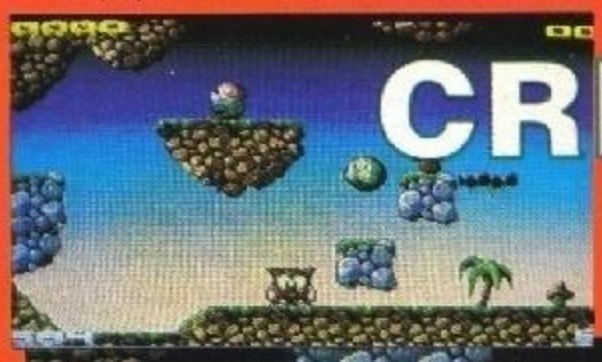
▲ *Decisamente lungo!*

GLOBALE 88

Un buon esempio di quando i programmatori si soffermano soprattutto sul gioco in sé (sfornando anche un accattivante scenario).

AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■■■□□
ORIGINALITA'	■■■□□
BILANCIAMENTO	■■■□□

Ve lo ricordate sul C64? E' stato uno degli ultimi grandi giochi ad apparire sul Commodore a 8 bit. Qualche mese fa ne è uscito pure il seguito che ha confermato probabilmente che il C64 era stato spinto ai limiti. Adesso lo vediamo finalmente arrivare sul fratellone con 8 bit in più e bisogna dire che i simpatici ingredienti presenti nella versione originale non gli fanno difetto. Voi dovete controllare Clyde, un pupazzoide che deve attraversare la terribile Foresta Nera di Gateau, viaggiando per terra e per mare e soprattutto vedendo di spazzare tutta la marmaglia nemica che gli capita sotto tiro. Il tutto per liberare dei suoi consimili che, poverini, sono rinchiusi in terribili camere di tortura.



ESSERI, ENTITÀ E CREATURE

Creatures è sostanzialmente un platform ma con una buona dose di blastaggio globale: all'inizio del gioco il vostro piccolo Clyde dispone di una sputafiamme e questo è quanto gli serve per distruggere i nemici. Essendo però questi parecchio veloci è possibile direzionare i propri colpi tramite un pannello di controllo che appare spingendo in basso il joystick. Utile per uccidere nemici che si nascondono dietro gli angoli! Ogni due livelli Clyde si troverà all'interno di una camera di tortura e anche qui avrà il suo bel daffare per respingere le insidie nemiche. Inoltre c'è la possibilità di entrare nell'immancabile negozio e ottenerne armi nuove e consigli su come cavrsela nelle camere di tortura.

Anche se Creatures può sembrare il solito platform con distruzione in realtà presenta una buona fusione tra azione, piattaforme e enigmistica varia. Nel gioco sono presenti infatti anche una serie di puzzle che vi obbligheranno a ragionare su come arrivare in quel punto preciso dello schermo, dopo un saggio utilizzo della vostra capacità di saltatori e cecchini. La prima cosa che però si nota del gioco è probabilmente la sua durezza: vi ci vorrà parecchio prima di arrivare alla fine, e comunque dopo un po' di allenamento (e di armi) vi rendete conto che il gioco non è impossibile come sembra all'inizio. Vi ci vorrà comunque un'oretta per abituarvi alla lunghezza dei livelli e a tutte le sorprese inaspettate: tra livelli e sottolivelli Creatures si dimostra un gioco di notevole lunghezza, il che farà gioire soprattutto il vostro portafoglio, troppo spesso accade che un gioco sia bello ma si finisca in poco tempo. La grafica ha parecchi bei paesaggi e comprende animazioni che sprizzano simpatia istantanea. In definitiva un piccolo remake di quei giochi per C64 in cui oltre alla grafica contava tanto anche il gioco in sé. Speriamo sia di monito per tutti gli altri.

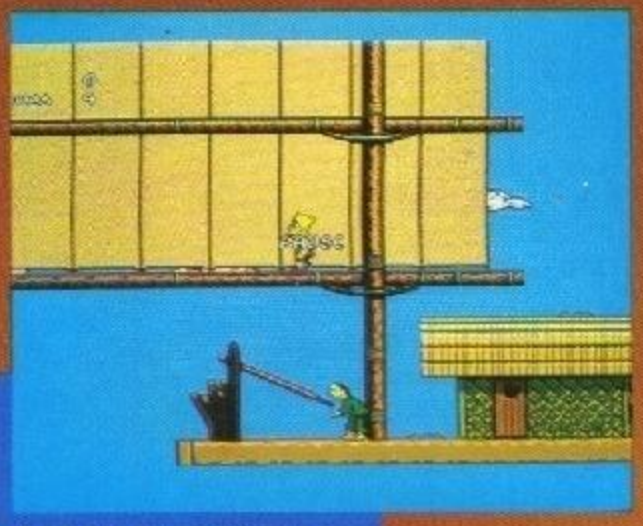
MAD MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BART VS. THE WORLD



CIUCCIAMI IL CALZINO!

Uno dei punti di forza (anzi l'unico) di Bart Vs. the World è sicuramente la varietà: tutti i paesaggi sono ben differenziati e tra un livello e l'altro esiste pure la possibilità di provare una serie di sottogiochi che, risolti, possono fornire a Bart dell'energia in più. Questi giochi sono robe classiche come la slot machine, una specie di "bis" in cui bisogna accoppiare due carte uguali, il tipico gioco da prestigiatori in cui bisogna indovinare dove sotto a quale bicchiere si trova un oggetto e altro ancora. Tutto questo consente a chi gioca di recuperare dei punti energia persi: mentre ci si trova in un livello si può raggiungere il cartello "map" e cimentarsi nei sottogiochi.

Si sa che Bart Simpson non è esattamente la persona più fortunata di questo mondo, ma che un giorno si alzasse per scoprire che gli si è messo contro l'intero mondo non era del tutto prevedibile: purtroppo è così, l'intera umanità si è sollevata contro il povero moccioso come in un terribile incubo. Per questo Bart dovrà vedersela in diversi continenti contro i rappresentanti di varie nazionalità (al polo c'è l'uomo delle nevi, in Cina contadini assatanati e una specie di monaco impazzito) e fidando nelle sue gambette, nel suo skate e nella possibilità di trasformarsi in Bartman dovrà fare proprio di tutto per riuscirne vivo.

Aaggh! Obbrobrio! Sembra che quando i Simpsons arrivano in zona Amiga non riescano proprio a decollare: la grafica fa veramente paura, con una mancanza di dettaglio che non si può neanche attribuire allo stile essenziale, qui è veramente bruttal Gli sprite sono piccoli, il paesaggio è scarno e insomma se questo poteva essere accettabile sul NES, doveva subire un minimo di trasformazione su un comp come l'Amiga. Non parliamo poi della musica: invece di utilizzare quella originale, ci hanno messo dentro qualcosa di totalmente casuale che col cartone c'entra ben poco. La giocabilità? Beh, diciamo che Bart Vs. World si regge soprattutto su una certa varietà sia di paesaggio che nei sottogiochi, ma alla fine il look è troppo scadente perché il gioco risulti abbastanza appetibile. Scusate, non per essere ripetitivi, ma volevo ricordarvi che come platform per l'Amiga esiste un certo Superfrog...

PAOLO CARDILLO

AMIGA

ACCOLADE

GRAFICA 59

▼ *Sprite minuscoli e poco distinguibili. Paesaggio scarno*

SONORO 55

▼ *Motivetti insignificanti: perché non le musiche della serie TV?*

GIOCABILITA' 67

▲ *E' divertente svariare nei continenti*
▼ *Ma è anche vero che la grafica è da "vade retro"*

LONGEVITA' 70

▲ *C'è varietà*

GLOBALE 68

Se avesse un'aspetto meno scialbo, sarebbe un divertentissimo platform

AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■■□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PIRACY
ON THE HIGH SEAS

AMIGA

ICE

GRAFICA 50

▼ *Molto bassa in qualità e di poco maggiore per quanto riguarda la quantità.*

SONORO 60

▼ *Colonne sonore passabili, ma per nulla originali*

GIOCABILITA' 41

▼ *Ragazzi, siamo nel 1193. Su, un po' d'inventiva!*

LONGEVITA' 38

▼ *Giusto il tempo di togliere il dischetto dal drive e cercherete di dimenticarvene al più presto.*

GLOBALE 45

Un bel giochino da regalare al vostro peggior nemico.

AZIONE	■□□□□
STRATEGIA	■■■□□
ORIGINALITA'	■■■□□
BILANCIAMENTO	■■■□□

Uaz uaz, che bello, finalmente un gioco in cui bisogna impersonare un pirata (non di software, cos'avete capito?), rubare ai ricchi per dare ai poveri, depredare, saccheggiare, assaltare, navig... Cosa? Anche questa volta ci tocca la parte dei buoni? E maccheppalle, non ne possiamo più! Vabbè, ancora una volta ci troveremo di fronte alle Forze del Male che, tanto per cambiare, hanno rubato il Calice Dorato della Giustizia, gettando il mondo nel caos (ueilà, che originalità...). Per avere successo nella nostra missione dovremo solcare i mari di mezzo mondo, combattere i malefici Pirati, comprare e vendere merci pregiate così da conquistarsi un bel po' di fama, costruirsi una flotta e poco altro, in uno dei giochi più piatti usciti negli ultimi mesi. Provare per credere.

Ooooh, era tanto che non assegnavamo un bel teschietto a un gioco particolarmente brutto... Beh ragazzi, cosa volete che vi dica? Questo Piracy on the High Seas è una bella bidonata sotto tutti i punti di vista, o quasi. Come programmazione, infatti, è discreto, ma per il resto della realizzazione tecnica direi che non ci siamo proprio: la grafica è bella grezza e la musica, oltre a non essere niente di speciale, sa di "già sentito" lontano un miglio. In quanto alla giocabilità poi... Tutto è troppo limitato e non avrete praticamente mai l'occasione di dire "Oh, che bello, adesso provo a fare questo" perché in 5 minuti avrete visto il 99% del gioco. D'accordo la International Computer Entertainment non è la migliore software house che esista e aspettarsi un capolavoro sarebbe stato in troppo pretenzioso, ma un minimo di dignità ci vuole... Vabbè, sarà per la prossima volta.

SIMON CROSIGNANI

DAGLI AL PIRATA!

Piracy on the High Seas è fantasioso più o meno come una puntata di Mezzanotte e dintorni: ciò nonostante qualcosina potete farla per non rischiare di addormentarvi sulla sedia. Se andate nelle taverne, ad esempio, potrete giocarvi un po' di soldi con una rudimentale slot machine in legno, il cui scopo è probabilmente quello di strappare una risata, mentre in realtà c'è solo da piangere, anche perché vincere è di una facilità a dir poco oscena. Altro sollazzamento incredibile è rappresentato dal combattimento contro la nave dei pirati: se deciderete di non sottostare ai loro ricatti e sarete in posseso di qualche palla di cannone potrete infatti dare prova della vostra abilità balistica facendo a pezzi il vascello nemico. Se nemmeno così vi sarete divertiti potreste provare facendo a brandelli la scatola di Pirates on the High Seas o formattando i tre dischetti del gioco in 144 modi diversi oppure ancora facendo il gioco delle tre carte con i dischi da 3 e 1/2. Tutto, pur di non essere costretti a ricaricare questo gioco...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L.119.000

L.119.000

L.119.000

L.119.000

L.109.000

L.119.000

L.119.000

L.119.000

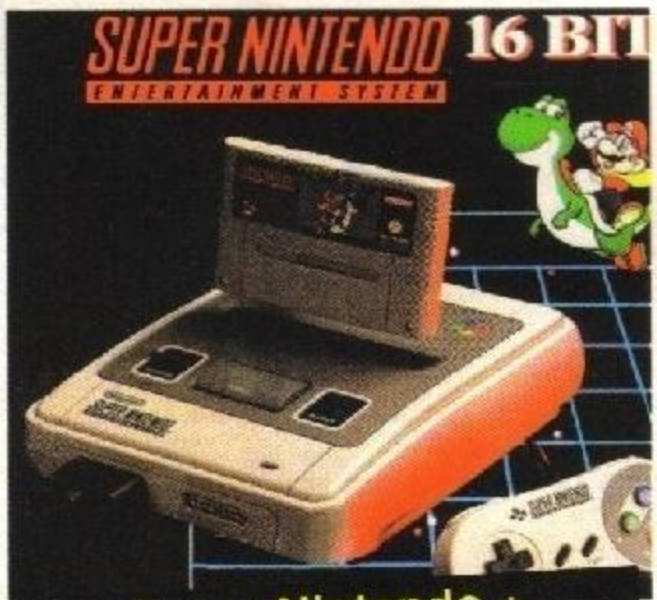
L.179.000

L.119.000

L.109.000

L.119.000

L.119.000



Super Nintendo +
Super Mario 4 + Joypad
L.355.000

L.119.000

L.119.000

L.109.000

L.119.000

L.119.000

L.119.000

L.119.000

L.129.000

L.119.000

ADDAMS FAMILY.....119000
AMAZING TENNIS.....119000
CONTRA III.....119000
JIMMY CONNERS T. ...109000
JOE & MAC 119000
HOOK.....119000
MARIO PAINT 119000
MAGICAL QUEST 129000
PAPERBOY II.....119000
PIT FIGHTER 109000
R.P.M. RACING.....119000

SMART BALL.....119000
SMASH TV 109000
SPANKY'S QUEST.....119000
STREET FIGHTER II.....159000
SUPER ADV.ISLAND...119000
SUPER CASTLEV. 4 119000
SUPER OFF ROAD.....119000
TOP GEAR 109000
TURTLESS 4 119000
ULTRAMAN.....110000
WWF WRESTLING.....119000
XARDION 129000
ZELDA III.....109000

ADATTATORE S.NintendoPermette di utilizzare qualsiasi cartuccia sul S.Nintendo
L.45.000

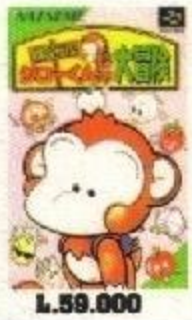
L.59.000

L.59.000

L.59.000

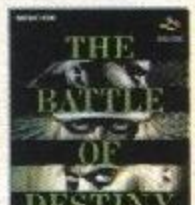
L.59.000

L.59.000


L.59.000

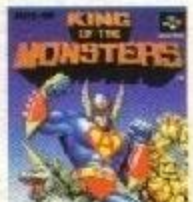
L.149.000

L.149.000

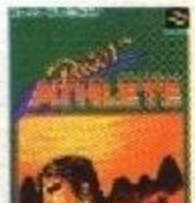


L.169.000

L.159.000



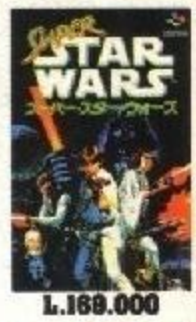
L.129.000



L.149.000

L.189.000

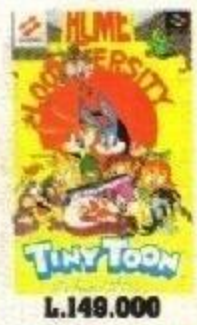
L.139.000



L.169.000

L.129.000

L.149.000



L.149.000

L.129.000

L.109.000

L.199.000

SUPER FAMICOM CONSOLE
2 JOYPAD, ALIMENTATORE,
CAVO SCART L.429.000

SUPER FAMICOM CONSOLE
GIOCO OFFERTA L.449.000

Prezzi iva compresa

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

http://www.oldgamesitalia.net/

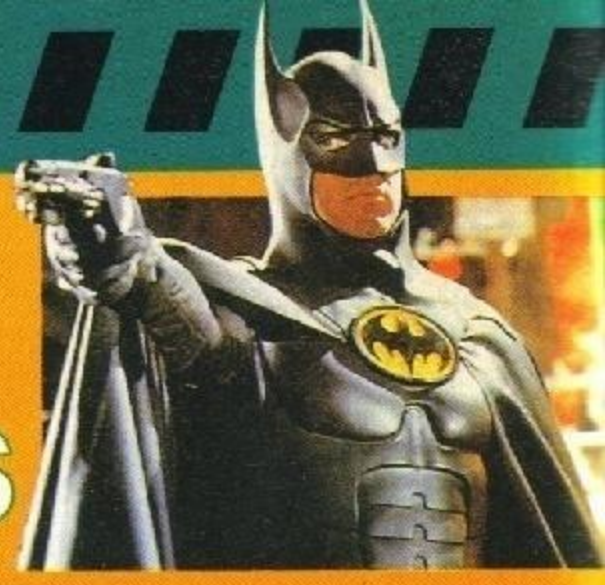
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC

KONAMI

BATMAN RETURNS



GRAFICA

▲ *I bei fondali danno una giusta atmosfera tetra*

88

SONORO

▼ *Nulla di particolare*

74

GIOCABILITA'

▼ *Si è troppo poco partecipi sia dei puzzle sia dei combattimenti*

66

LONGEVITA'

▼ *Stufa presto perché è troppo insipido*

70

GLOBALE

70

L'atmosfera non gli manca ma la struttura di gioco è davvero povera

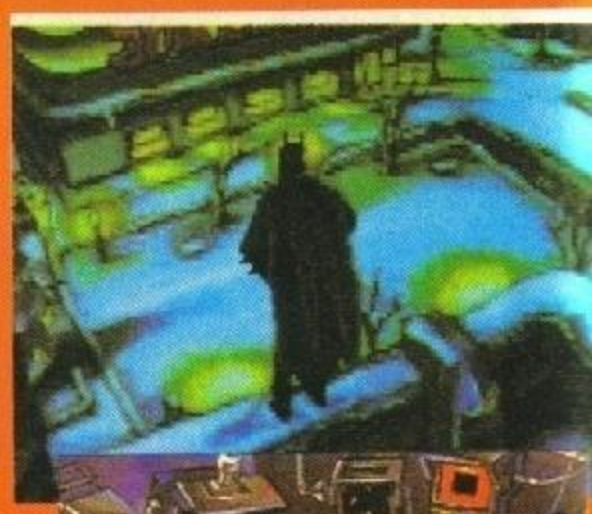
AZIONE	■□□□□
STRATEGIA	■■■□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■·□

Eccolo qui, a decenni dall'uscita dal film, il gioco sul ritorno cinematografico del Cavaliere Oscuro. Al contrario di ciò a cui ci ha abituato di solito la Konami, per Batman Returns è stata scelta la struttura tipica delle avventure grafiche. D'altronde è di PC che si tratta no? La storia vede l'uomo pipistrello impegnato su due fronti, uno contro il famigerato Pinguino e uno contro l'ammaliante Donna Gatto. Nel gioco non potrete fare a meno di sperimentare tutto l'armamentario di Bruce Wayne per i vostri raid notturni sui tetti di Gotham City: cliccando un po' dappertutto scoprirete l'uso della ferraglia da piazzare sul cinturone, e non dimenticate le sezioni d'azione con i combattimenti. Beh, non è che siano proprio d'azione...

?

Fa sempre piacere vedere come le case riescano a sprecare certe licenze. Intendiamoci, per essere alle prime armi con le avventure la Konami non ha sfornato per nulla un brutto scenario, anzi: certi fondali sono molto belli e danno una splendida atmosfera. E' il gioco in sè che è veramente nullo: non si vedono occasioni in cui il giocatore possa mettere in pratica una sua intuizione e ci sono delle sezioni di azione che non si possono nemmeno definire tali visto che ci pensa il computer. Alla fine si rimane con un pugno di mosche, o meglio con un pugno di atmosfera che potrà esaltare solo i grandi fan di Batman. Per gli avventurieri c'è di meglio in giro.

PAOLO CARDILLO



MA DOVE PRENDE QUEI MERAVIGLIOSI GIOCATTOLI?

Da buon miliardario, Bruce Wayne/Batman ha un bel po' di accessori a disposizione: innanzitutto ha il suo fido computer che può consultare per sapere notizie su tutto e su tutti. Una volta individuata la situazione in cui ritiene di intervenire, potrà uscirsene con la Batmobile e iniziare a scorrazzare per la città. Quando fa cattivi incontri iniziano le sezioni di combattimento. Il brutto è che il ruolo del giocatore qui è semipassivo: deve solo scegliere le armi, al resto ci pensa il computer. Nel resto dell'avventura si tratta di azzeccare l'aggeggio giusto nel posto giusto (col passepartout elettronico si aprono le finestre, con il rampino ci si sposta sui teti etc.). Delusi? E direi...

http://www.oldgamesitalia.net/

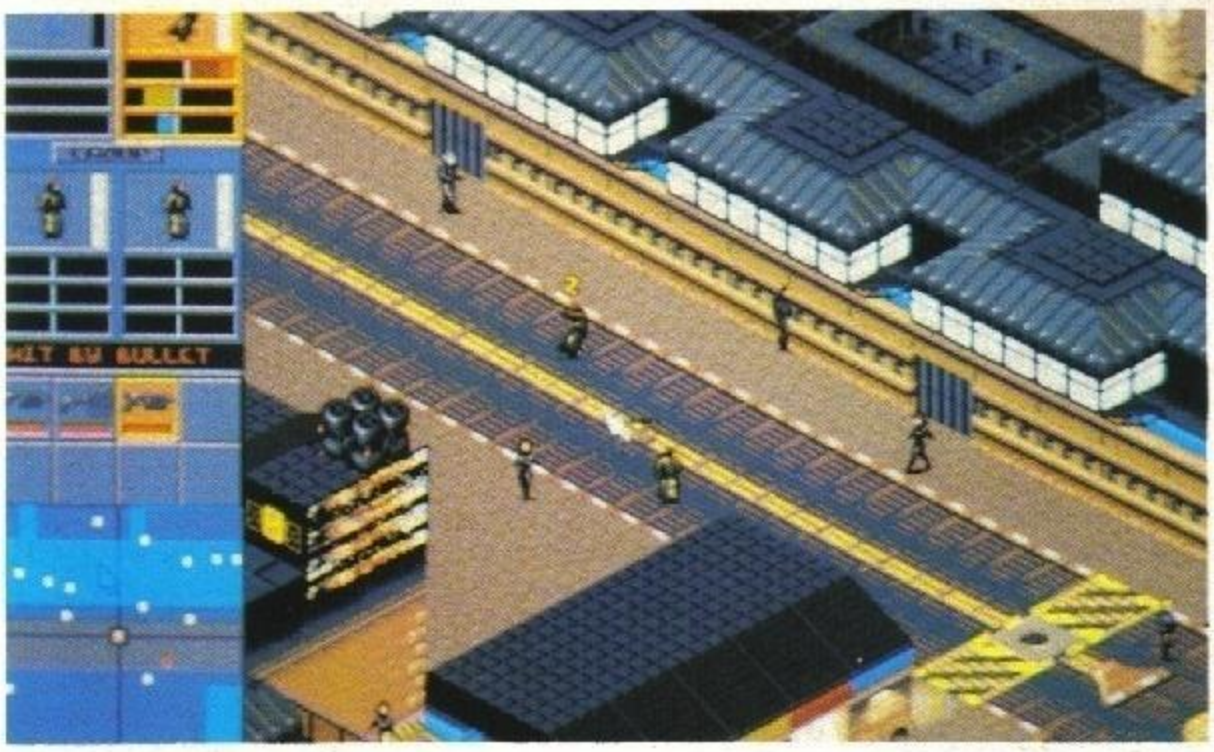
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

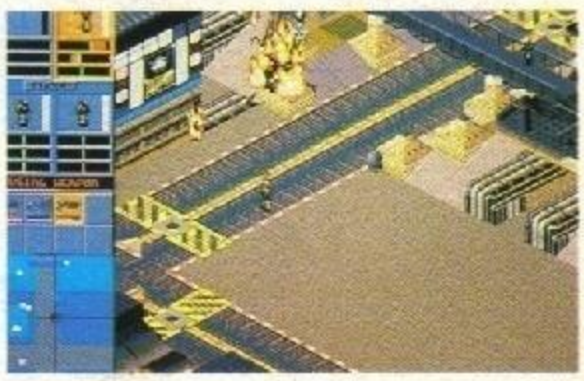
IL FUTURO SECONDO BULLFROG

No, non useranno pendolini per dircelo, ma il loro ultimo gioco: sono già sopra a Syndicate da un anno e mezzo e ora che sta per uscire sono pronti a dirci tutto su questo già mitico gioco di fantascienza che dovrebbe far dimenticare tutti i precedenti.

Come anticipato, sono già 18 mesi che il gioco va avanti e l'idea è nata durante una pizzata nel 1991. La Bullfrog è ovviamente molto popolare per i suoi giochi di strategia come Populous e Powermonger, e Syndicate non sarà semplicemente un piccolo cambiamento di direzione ma qualcosa di nettamente più impressionante degli altri due. A livello grafico i Bullfrog hanno utilizzato i programmi CAD migliori per disegnare e modellare tutti gli elementi su schermo. Hanno persino ingaggiato un musicista di buona fama per assicurarsi che il sonoro fosse al meglio. All'interno del gioco per esempio si potrà distinguere se il vostro agente sta camminando su un terreno o su una pavimentazione. La storia del gioco verte attorno una macchina chiamata la camera di Leonardo ed è da qui che nasce l'intera trama. Se pensavate che la Realtà Virtuale potesse essere l'evoluzione finale della combinazione tra computer e cervello siete in errore, almeno secondo Syndicate. Leonardo è una macchina speciale che installa interfacce nel collo di un umano ospite. Una volta installata, vi si possono infilare delle cartucce che creano l'illusione di qualsiasi ambiente si desideri. E può essere usata persino per cambiare i tratti e la mente di un persona. In realtà questa dovrebbe essere chiamata Realtà Totale! Il gioco è ambientato in un lontano futuro, in cui esistono tre corporazioni che governano il mondo: America, Giappone ed Europa. Questo gioco dovrebbe aggiungere un altro segmento alla serie di giochi della Bullfrog: Syndicate può essere descritto come un misto di strategia e azione e può essere giocato come uno dei due singoli generi o globalmente. Con il classico sistema punta e clicca il gioco acquista un ritmo davvero indiavolato e ha un sacco di interessanti caratteristiche. Se cercate un gioco in cui bisogna blastare tonnellate di nemici Syndicate sembra quello che fa per voi. Se volete un gioco con pianificazione e strategia, Syndicate fa di nuovo al caso vostro! Ma proseguiamo col racconto: le tre grandi corporazioni si sono combattute per anni cercando di sopraffarsi a vicenda. Tutto iniziò quando una di queste inventò uno speciale kit di conversione a basso costo che poteva



essere installato tramite la macchina di Leonardo: grazie a questa diavoleria era possibile, per esempio, acquistare un chip di una giornata soleggiata e godersi il caldo. La mente sarebbe stata capace di riprodurre tutto quello che si desiderasse. Se uno si sentiva solo poteva comparare un chip che riproducesse un sacco di gente nel bel mezzo di una festa. Il motto della compagnia era non per nulla "Perché cambiare posto quando potete cambiare la mente?". Essendo questo aggeggio il top, scalzò dal loro trono il videoregistratore, la TV e altri passatempi elettronici e le altre compagnie non furono molto contente. Fu così che inizio la cosiddetta "Guerra Globale delle Corporazioni". Il gioco è ambientato subito dopo questo evento. Voi siete a capo di un centro di vendita di queste corporazioni in un piccolo angolo del globo e sarà vostro compito trasformarvi in una grande potenza economica. Il problema con il fantastico chip di cui sopra è che si poteva controllare chiunque ce l'avesse impiantato e se a voi riuscisse di installarlo su qualche concorrente sarebbe una gran cosa. Il



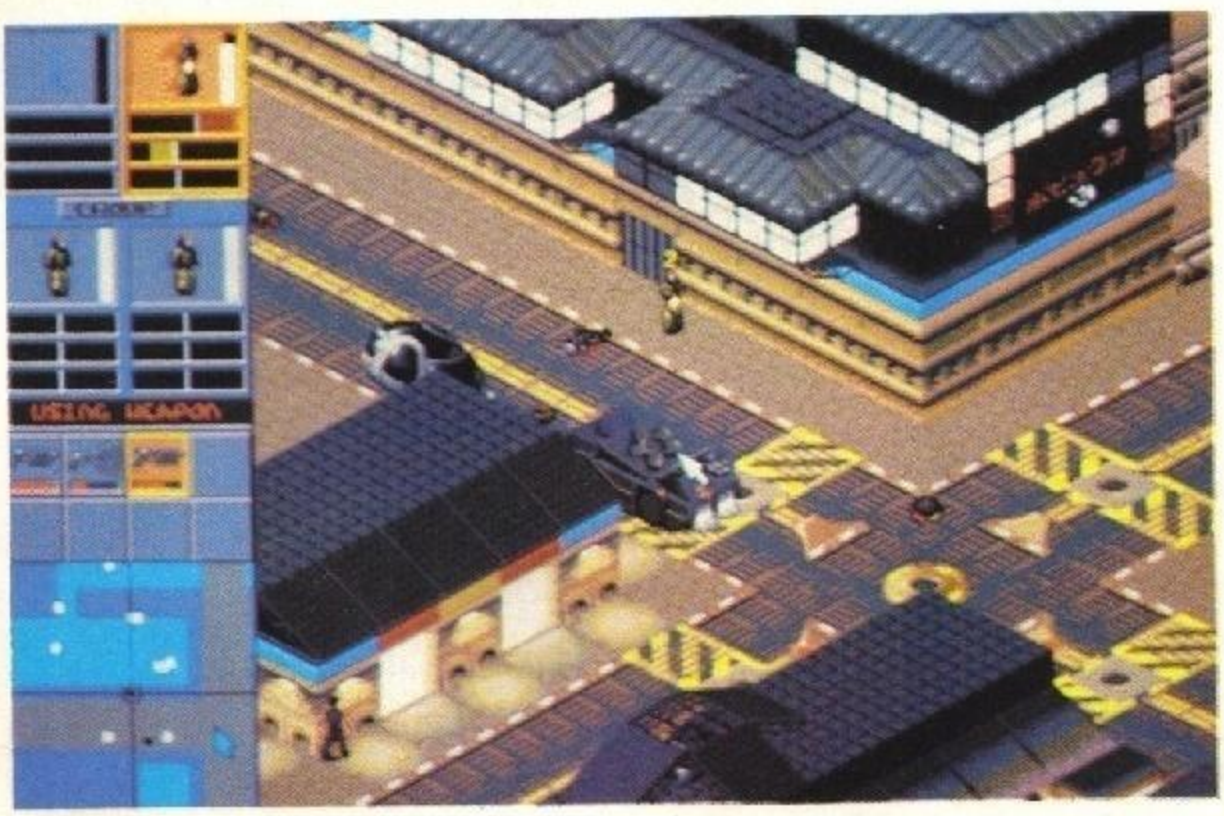
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

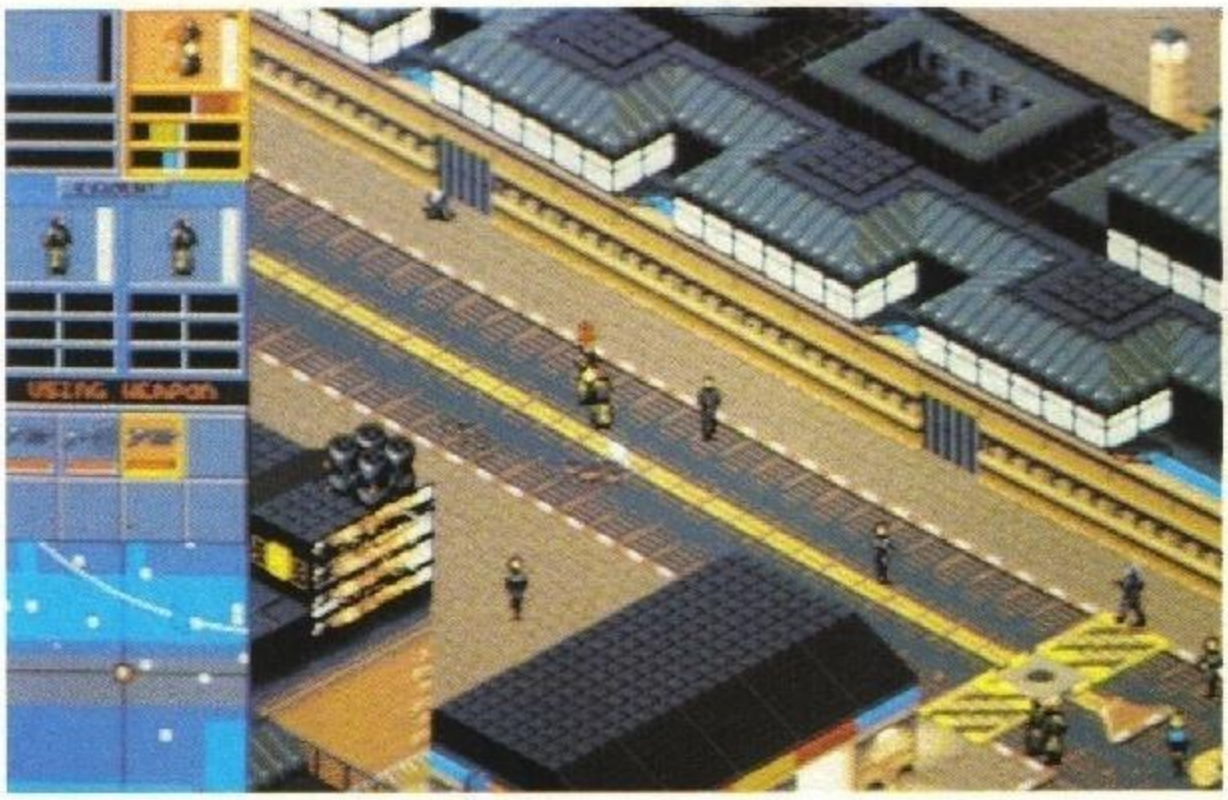
INTERVIEW

problema è che anche gli altri stanno cercando di fare la stessa cosa, viaggiando in tutto il mondo e cercando il dominio assoluto. All'inizio del gioco verra visualizzata una mappa del mondo e ogni paese rappresenterà una missione diversa. Dopo averne completata una potete spostarvi sul territorio adiacente e cercare di "conquistare" nuovi territori e risorse finanziarie. La cosa non è facile visto che avrete di fronte sette avversari computerizzati (che possono diventare umani via modem). Ma vediamo come si svolge l'azione di gioco: voi siete al controllo di uno di molti agenti disponibili. L'idea è appunto quella di combattere per ottenere il controllo di nuovi territori di tutto il mondo.
All'inizio del gioco vi verranno fornite delle istruzioni sulla missione. La prima missione è molto semplice: far fuori un paio di tizi cattivi. Prima di ogni missione c'è però una sezione in cui si possono comprare equipaggiamento, scudi, lanciafiamme, minipistola, carte d'identità di poliziotti o medici. Queste carte possono esser utili se volete girare armati in posti in cui normalmente non si potrebbe. Idealmente si potrebbe avere tutto l'equipaggiamento che si vuole ma naturalemente c'è il problema dei soldi. Fortunatamente dopo ogni missione completata, venite premiati con un bel gruzzoletto detratto dalle tasse del luogo. Quindi più si va avanti, più ci si rifornisce ma più le cose si fanno difficili. L'altro problema è che siete in competizione con altri sette avversari computerizzati e avete tutti lo stesso obiettivo! L'aspetto innovativo del gioco, di cui vanno particolarmente fieri alla Bullfrog, è che in tutte le città si potrà interagire tramite delle speciali cabine telefoniche con altri umani e stringere dei patti particolari. Inoltre potrete ottenere informazioni speciali.
L'Intelligenza Artificiale implementata è davvero sorprendente perché in alcune occasioni non potrete sapere se state parlando con un umano o un computer perché uno speciale programma è in uso per le linee telefoniche. Questo programma analizza domande e risposte e le rigenera in future conversazioni. Potreste per esempio fare domande su fatti e luoghi in conversazioni successive e sentire cose che vi vengono esposte in maniera sottile, tanto che vi sembreranno originali ma in realtà sono vecchie conversazioni rielaborate. L'agente che controllate ha tre caratteristiche principali e il modo in cui regolerete le relative barre avrà una grande influenza sugli eventi che affronterete. Intelligenza, Adrenalina e Percezione possono essere tutti modificati. Se aumentate l'intelligenza, l'agente prenderà spesso delle iniziative personali mentre voi starete a guardare. Se aumentate l'adrenalina sarà molto più pronto all'azione. Arrangiare i tre parametri nel modo giusto è fondamentale e soprattutto porta a una diversa gamma di reazioni da parte del vostro agente. Uno scenario ideale potrebbe essere questo: mettete l'intelligenza al massimo, l'agente riesce così a trovare i nemici, a questo punto mette l'adrenalina al massimo cosicché avrete riflessi prontissimi e farete un sol boccone dei vostri nemici! Una cosa che si nota subito è che i nemici sono anch'essi dotati di notevole intelligenza. Se uno vi vede che lo seguite con la pistola puntata scapperà via quindi sarà buona cosa sguainare solo a breve distanza dal bersaglio, perché molto spesso i nemici se ne fuggono per non essere più ritrovati. Far saltare per aria

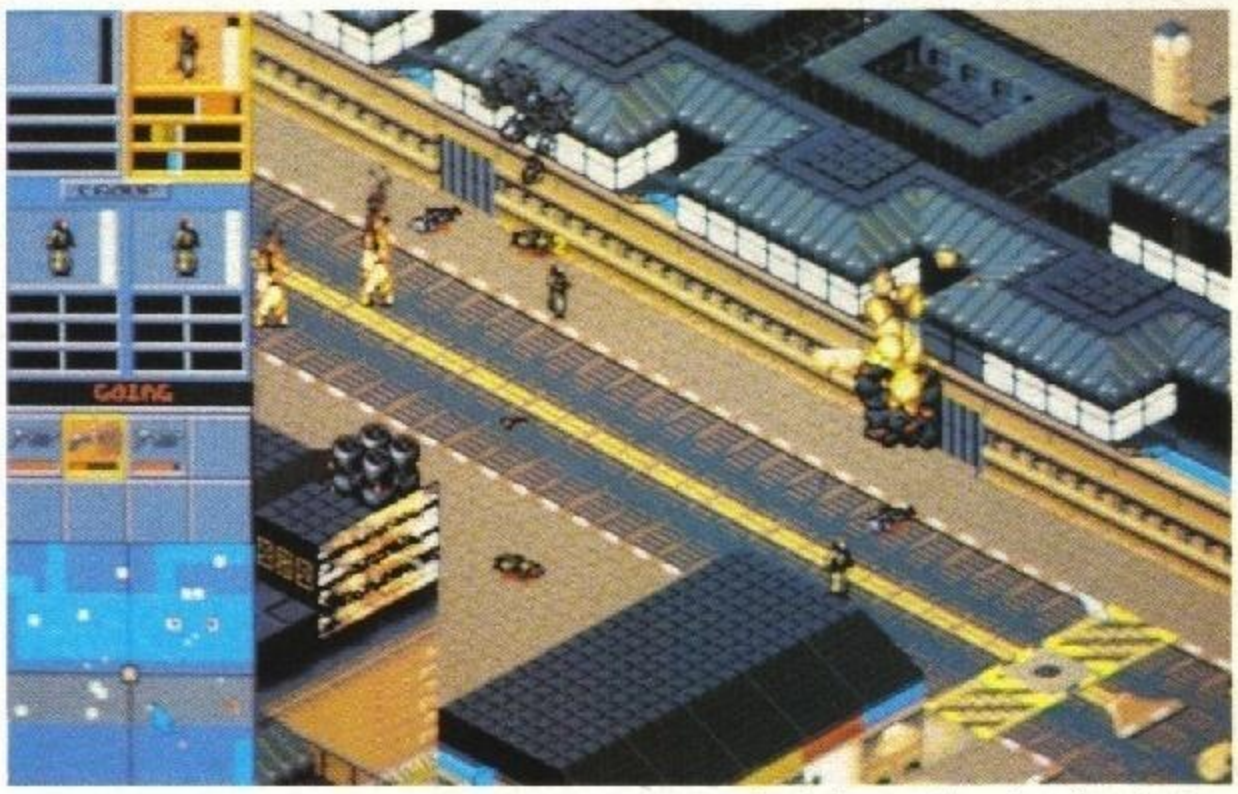


http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



macchine e edifici è un altro obiettivo del gioco e serve per avere l'aiuto di passanti innocenti, che potrete anche pedinare. Alcune mappe vi serviranno per raggiungere alcuni luoghi importanti molto facilmente marchiandoli con dei puntini rossi. Naturalmente dover gestire una serie di agenti per farli combattere contro le altre corporazioni in diversi posti del mondo implica vari schemi di gioco che vanno dalla strategia all'azione pura. Il vero segreto del gioco è che ha luogo in città reali. Reali nel senso che hanno abitanti ognuno con una propria personalità. Questa gente reagisce in modi differenti, ha un proprio lavoro, e se vi sedete e state a guardare vi accorgete che ogni città è vitale. Macchine e treni corrono come nella realtà e persino attraversare la strada senza essere messi sotto è previsto



nella vita quotidiana. Le ore di punta la mattina e la sera vedranno un afflusso di gente superiore nelle strade e le reazioni nei confronti del vostro agente cambieranno a seconda delle circostanze. Quando fate la vostra comparsa non potete sapere quale casino ciò potrebbe comportare ed è proprio questo che rende il gioco così reale: dovrete comprendere in anticipo le reazioni che potrete causare. Nel gioco non siete certo una brava persona, ma chi lo è quando ha il dominio del mondo in testa? Infatti un sacco di sangue e violenza sarà ciò che vi servirà per andare avanti. La vera essenza del gioco è il fatto di prendere sotto controllo una persona e direzionarne la volontà con il dispositivo Leonardo. Potrete anche rimuovere alcune parti del corpo, potenziarle e poi entrare in completo controllo del soggetto, che diventerà così uno dei vostri agenti! Il gioco sa molto di Blade Runner e costituisce una sfida unica nel bilanciamento giusto degli attributi, nella scelta dell'equipaggiamento e anche nel pedinare il vostro uomo. Attenzione perché non c'è modo di sapere se quest'ultimo nasconde un'arma più potente della vostra! Eh, dura la vita di un cyberpunk!

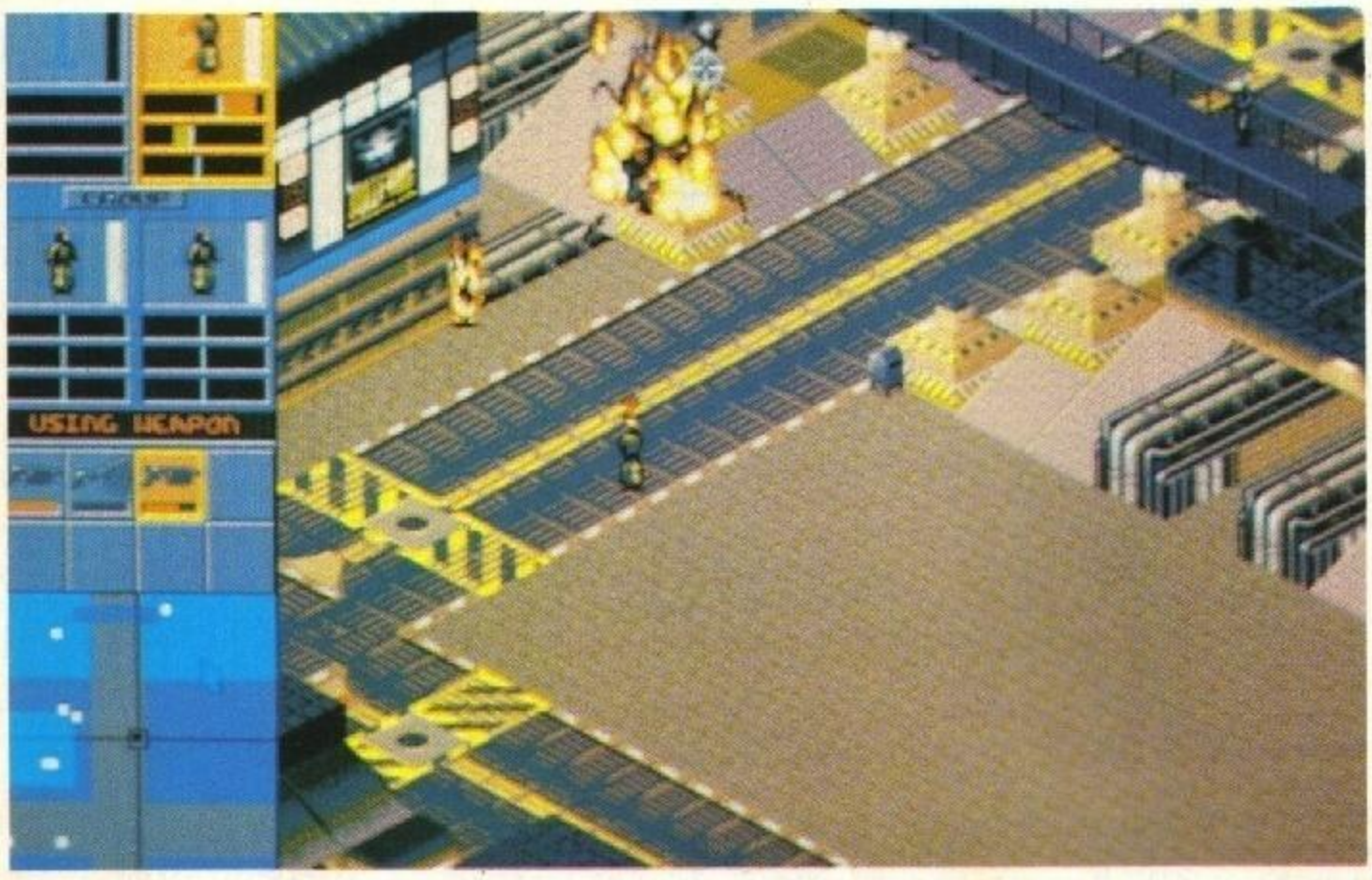
QUATTRO CHIACCHIERE SU SYNDICATE CON PETER MOLYNEUX

Dopo aver descritto i dettagli del gioco, sentiamo ora dalla viva voce del capo carismatico della Bullfrog, Peter Molyneux, tutta la verità sul loro nuovo gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



- Il gioco è ormai quasi finito. E' cambiato molto dal suo concept originale?

Inizialmente tutto era partito su Amiga, poi ci siamo spostati sul PC. C'era un'idea iniziale di gente controllata da tre scienziati, che comandavano la loro intelligenza. Era persino previsto che man mano che il gioco progrediva i soggetti diventavano indipendenti e potevano rifiutare di obbedire. Ma poi ci siamo accorti che la cosa poteva essere un po' troppo frustrante per il giocatore e adesso nel gioco la cosa succede ma molto più sporadicamente. Quando siamo passati dall'Amiga al PC abbiamo ridisegnato tutta la grafica, dandole un aspetto più sinistro e stilizzato. Al contrario di tutti i nostri progetti precedenti, quello di Syndicate è rimasto praticamente inalterato: pensate che Populous cambiava di mese in mese!

- Quali sono stati gli aspetti più problematici del gioco? Le mappe, la IA o cosa?

Cosa abbastanza divertente, abbiamo una città vera, voglio dire un vero ambiente con gente che va al lavoro, prende il treno, guida la macchina, cammina per strada ma non riuscivamo a fargli attraversare la strada. Il fatto che dovessero guardare a destra o a sinistra e attraversare non è stato un problema ma dopo potevano stare scappando da qualcuno o essere caduti da un precipizio: ci sono così tante cose che accadono che bisognava essere sicuri che la gente non si ammazzasse continuamente. Circa due mesi fa abbiamo fatto una IA che gli dicesse di attraversare quando nessuna macchina era in vista e questo andava bene come punto di partenza; solo che quando attraversavano poi si presentavano un casino di macchine e ci finivano sotto! Mettere le cose a posto è stato un gran bel problema! Alla fine la gente attraverserà solo in prossimità di semafori o passaggi pedonali. Ci sono volute due settimane di intensa programmazione.

- Quanto tempo ci è voluto in tutto per Syndicate?

Dopo 18 mesi abbiamo ormai finito ma ora dobbiamo verificare i bug e fare un po' di playtesting. Potremmo in effetti continuare a migliorarlo, un po' come una pittura che può essere continuamente ritoccata ma abbiamo raggiunto il punto in cui abbiamo dovuto dire stop. A questo punto aggiungere qualcosa significa migliorare il gioco ma anche continuare a complicarci la vita! Nel dettaglio, abbiamo iniziato con 3 persone che ci lavoravano a tempo pieno e ora siamo in sette.

- Come motivereste l'affermazione che Syndicate è un gioco unico? Ci sono somilgianze con Populous?

Penso che Syndicate sia la cosa più originale che abbiamo mai fatto. Ritengo che ci sia un utilizzo unico dell'azione all'interno di un ambiente urbano che non è sotto il vostro controllo. Se anche rimanete a guardare vedrete la vita della città che continua. Il gioco non siete completamente VOI. Nella maggior parte dei giochi si ha il completo controllo e quando lo mollate tutto è finito. In Syndicate, se "abbandonate" il gioco gli agenti prenderanno il controllo. Se voi gli aumentate al massimo il valore dell'intelligenza reagiranno di conseguenza. Non bisogna dimenticare che si stancheranno pure se li abbandonate con questo parametraggio. Sono come persone vere: non possono rimanere concentrate per 24 ore al giorno e infatti dopo un po' sbaglieranno azioni. Quando siete voi "ai comandi" il bello del gioco è proprio mantenere l'equilibrio giusto. Per quel che riguarda Poulous, anche qui siete in un mondo reale, ma Syndicate è più un gioco in un simulatore. Il gioco è stato scritto con in mente un pubblico più vasto di Populous. La gente può vedere Populous come qualcosa di molto strategico e serioso ma Syndicate attrarrà tutti i tipi di videogiocatori, siano questi votati al genere arcade, alla strategia o alla simulazione. Potrete giocare il gioco secondo la vostra indole. Potrete uscirvene e uccidere montagne di gente senza per questo andare troppo avanti nella missione. Abbiamo fatto in modo che le missioni diventino impercettibilmente più difficili in modo da tenere vivo l'ineteresse del giocatore. Per prima cosa volevamo che fosse un gioco d'azione. Lo scontro a fuoco ha la priorità ma con l'uso delle tre barre biochimiche di intelligenza, percezione e adrenalina si cambia il modo di comportarsi dell'agente, soprattutto se ne mette una al massimo del valore. Anche se il gioco è vasto e in continuo cambiamento c'è uno scopo finale, quello di conquistare tutti i territori. Una delle caratteristiche delle conquiste è che una volta che vi siete appropriati del territorio, dovrete tenerlo sotto controllo costante assicurandovi che non sia circondato da fazioni avversarie. Potrebbero avere luogo persino delle ribellioni!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

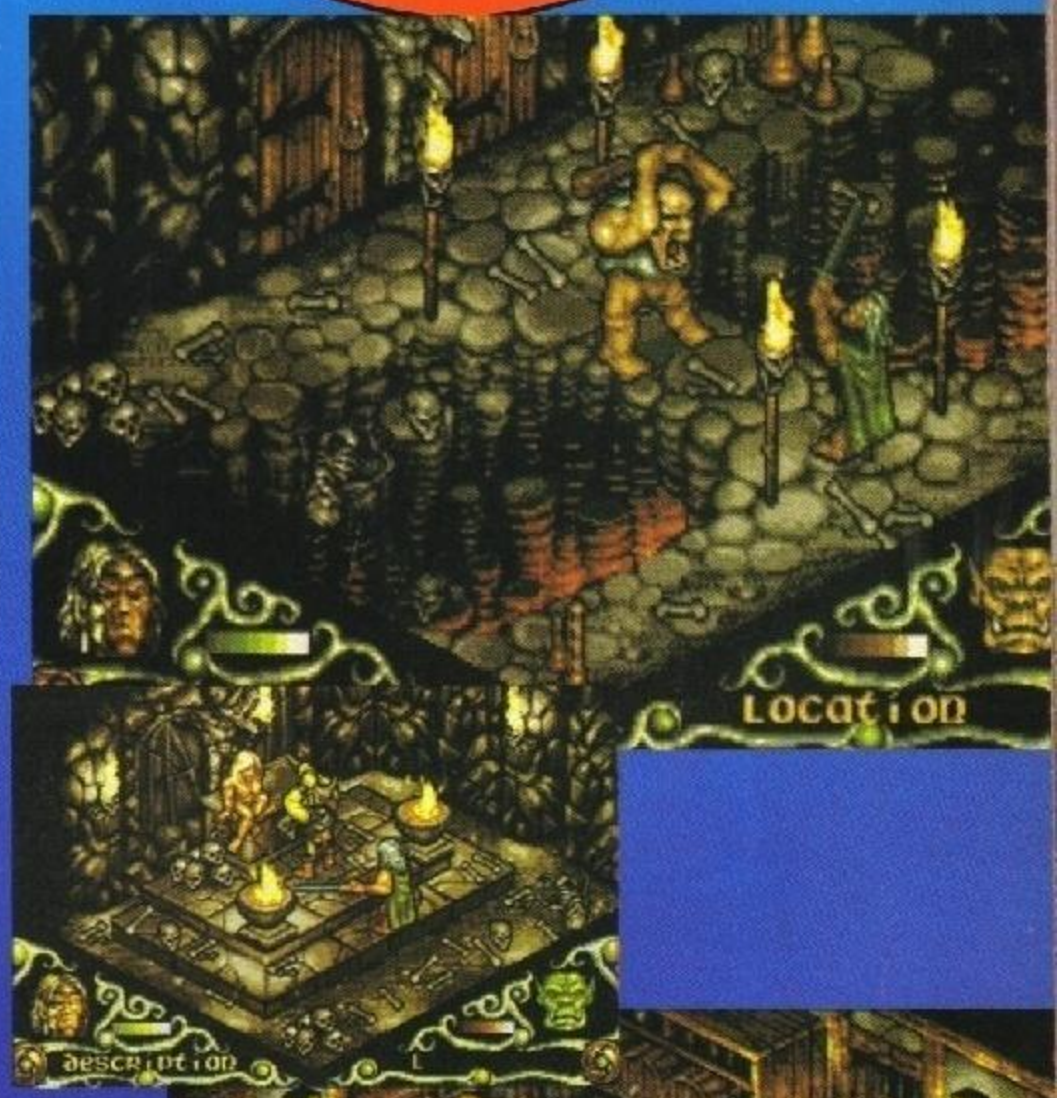
CVG PREVIEW

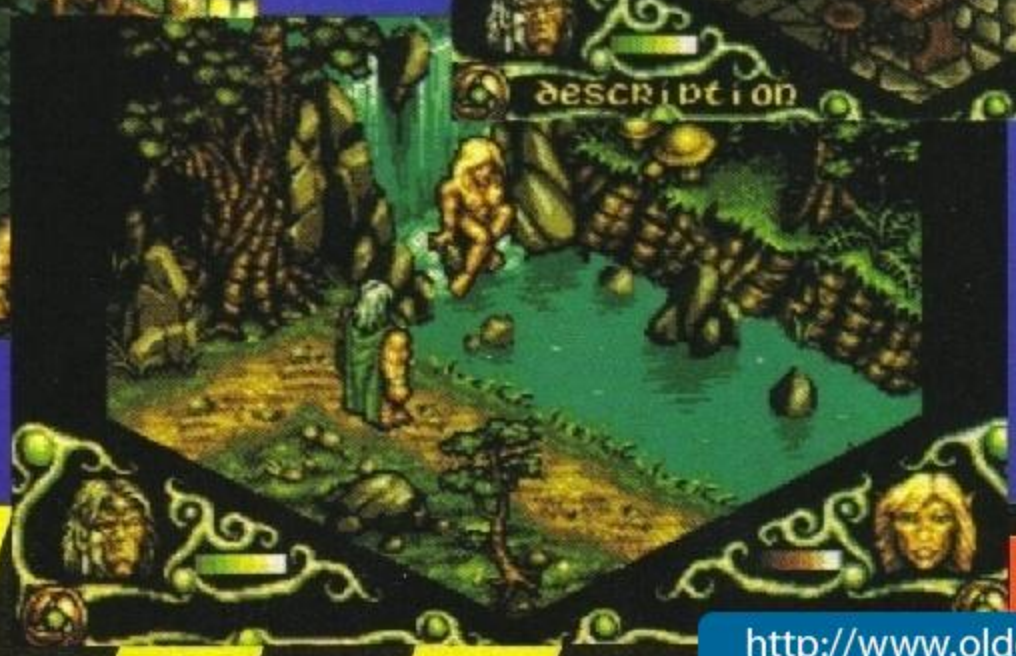
DARKMERE

CORE DESIGN

Una giusta dose di J.R.Tolikien, un po' di Zimmer Bradley e vabbè mettiamoci pure un pizzico di Sir Walter Scott. Il risultato? Darkmere! Non nel senso di un incubo, ma nel senso che questo é proprio il nome del gioco.
Si tratta di una nuova epopea che ci vede impegnati in qualità di protagonisti nella lotta contro dragoni e messaggeri del male in un mondo di favola. Dovrete ingaggiare numerosi combattimenti contro orchi, e creature di ogni genere, a vostra disposizione solo una pietra vitale, in grado di immagazzinare energia, e una spada per difendervi, no dimenticate che la vostra tagliente compagna conil suo colore può avvisarvi del tipo di pericolo a cui state andando incontro.
Non solo, la spada sarà in grado di aumentare la vostra energia "succhiandola dalla vittima, ma attenzione a non uccidere un personaggio vostro alleato; in questo caso la vostra arma vi sottrarrà preziose energie. Il gioco che dovrebbe uscire in questi giorni risulta molto interessante: la rappresentazione delle scene e dei combattimenti é completamente isometrica.
Il layout dello scermo vi fornisce una serie di interessanti informazioni sulla quantità di energia a disposizione vostra e dei nemici; saprete così come regolarvi durante i combattimenti. Avrete inoltre la vostra posizione unitamente ad altre utili informazioni su oggetti e personaggi che vi circondano. Le premesse sono ottime aspettiamo solo di potervi dare una esauriente review.

VERSIONE	USCITA
AMIGA	APRILE
PC	APRILE





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PLAY GAME SHOP

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

Via Carlo Alberto, 39/a - 10123 Torino
Telefono e Fax: 011/812.7567

Giochi per
AMIGA - MS DOS - CDTV - CBM 64

LYNX

CASINO	ROBOZONE	LEMMINGS
RAMPART	HOCKEY	MALIBU' BIKINI VOLLEY
KLAX	ASTEROIDS	RAIDEN
BASKET	BAD BOYS	ROAD RIOT 4WD
BATMAN	CABAL	SPACE WARS
HYDRA	DEAMON GAME	STRIDER II
PIT FIGHTER	DINOLYMPICS	TOADS ADVENTURE
BLUE LIGHTN ING.	GORDO	VIKING CHALLENGE
CRYSTAL NINE	HEAVY WEIGHT CONT.	VINDICATOR

MEGA DRIVE

Amazing Tennis	Battle Toads	Captain America
F15 Strike Eagle	Flinstone	Hit the ice
Humans	Keeper of Games	Lighting Force
NBA all star chall.	Strider II	Super Volleyball
Superman	Talespin	Tiny Toon
X Men	Aquatic Game	World Trophy Soccer
Micro Machines	Bare Knuckle 2	Side Pocket
Amazing Tennis	Biliardo	Metal Fangs
Smash TV	Steel Talons	Alien 3
Home Halone	Predator 2	Sonic 2 (niv.)
Nhl Hockey	USA Basketball	Indiana Jones
Crying	Thunder Storm CD	Road Rush 2
Black Hole CD	Capitan America	Wrestling 2
Gods	Love Mickey Mouse (nov.)	
Bare Knucle II	**Rolo Rescue**	**Power Monger**
Road Rush II	**Ninja Gaiden**	**Batman**
Sirenetta	**Kick Boxing**	**World Illusion**
Soni 2	**Biliardo**	**Global Gladiator**
Metal Fang	**League Soccer**	**Anette Again CD**
Dark Wizard CD	**After Burner III Cd**	**4 in 1 Cd**
Power Athlette		

GAME GEAR

Batman Return	Super Monaco GP II	Vampire
Sonic	Chuck Rock	Donald Duck
Winbledon	Poplis	Kick Off
Outrun Europa	Shinobi 2	Sonic 3
Alien 3	Ariel Little Mermaid	Home Halone
D. Robinson supr. court		

MS-DOS

A. Train	Quest Of Glory III	Legend Kyrandia
Atac	Falcon 3 Mission Disk	Indiana Jones (ita.)
Lure Of Tempress	Ultima Underworld	Epic
A 320	Carrier At War	Wing Commader CD
Monkey Island CD	Siege	Rex Nebula
Mantis	B17 Fortress	Dark Land

Telefonare per i giochi Super Novità

SUPER FAMICOM-S NES

Parodius	Rushing Beat	Bowling
Prince Of Persia	Kenshiro 5	Ninjia Turtles 4
Battle Tank	Race Driving	Super Mario Kart
Super F1 Circus	Street Fighter II	Robocop 3
Foreman Box	Dragon Lair	Mickey Mouse
Wing 2	Amazing Tennis	Terminator 2
Super Battle UP	Desert Strike	Bull Lakers
James Bond Jr	NBA Basket	Home Alone 2
Axelay	After Burner	Batman Return
Mario Paint	Capcom Joystick con mouse	

A partire da lire 90.000

OFFERTA	BAZOOKA PER S NES	LT. 129.000
OFFERTA	KENSHIRO 5	LT. 89.000
OFFERTA	BATTLE TANK	LT. 99.000
OFFERTA	ADATTATORE	LT. 39.000

S. NINTENDO

Dragons Lair	American Gladiator	Batman Return
Braines	Caesar Palace	Dungeon Master
Family Dog	Harley Humongous Adv.	Hit the Ice
Humans	Hun Red October	Utopia
Vikinks	Kamasaki Carib	King Arthur World
Railroad Tycoon	Shangai II	Slam Dunk
Speel Craft of Valor	Strike Eagle	Superman
Terminator	T2 Judgement	T2 Arcade
Tom & Jerry	Trool Load	

NEO GEO

Mahjong Fever	Alpha Mission 2	Ragui
Nam 1975	Blues Journey	Ninja Master
Ninja Combat	Burning Force	**Fatal Fury**
Football Frenzy	**Trash Rally**	**Soccer Brawl**
Robo Army	**Eight Men**	**Mutation Nation**
Last Resort	**King Monster 2**	**Androdunos**

A partire da lire 98.000

OFFERTA	CYBERLIP	LT. 98.000
OFFERTA	NAM 75	LT. 98.000

GAME BOY

Alien III	Blues Brothers	Dick Tracy
Empire Strike Back	F15 Strike Eagle	Flinstone
Home Alone II	Humans	Hunt Red October
Jeston	Littlr Mermaid	Lethal Weapon
Roger Rabbit	Side Poket	Stars Wars
Super Marioland 2	Talespin	

TRENTA TIPI DIVERSI DI JOYSTICK JOYPAD PER CONSOLE

OFFERTE

CDTV COMPACT DISK AMIGA SOLO L. 599.000

SI ACQUISTANO CASSETTE USATE PER NINTENDO - SUPER NES - SEGA MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM

SEGA MEGA DRIVE CON 6 GIOCHI L. 450.000	SUPER NINTENDO CON 4 GIOCHI L. 550.000

3 IN 1 JOYSTICK DA SALA BAR PER MEGA DRIVE-SUPER NINTENDO-NEO GEO L. 198.000

ADATTATORE PER SUPER NINTENDO CON 1 GIOCO ITALIANO O AMERICANO L. 159.000

ATTENZIONE A TUTTI COLORO CHE ACQUISTERANNO ALMENO 2 GIOCHI NEL NOSTRO NEGOZIO MODIFICA MEGA DRIVE TUTTO SCHERMO GRATIS

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG HIT

MICK AND MACK GLOBAL GLADIATORS

GREENPEACE

I livelli di Global Gladiators sono molto vari fra loro come ambientazione: si va dal Mondo dello Slime alla Foresta Mistica, dalla Città Tossica al Mondo di Ghiaccio... Tutti i livelli hanno però due cose in comune: sono composti da tre stage e sono pieni zeppi di nemici da blastare. Mentre sarete impegnati a ripulire il mondo (cosa c'entri Mc Donald con questo gioco dobbiamo ancora capirlo...) dovrete raccogliere anche le "M" dorate, simbolo della catena di ristoranti, sparse un po' ovunque. In questo modo guadagnerete un bel po' di punti e, se ne raccoglierete 40, accederete a un sottolivello in cui dovrete acchiappare al volo un bel po' di... Ehm... spazzatura e gettarla in tre contenitori per la raccolta differenziata: uno per le bottiglie, un altro per le lattine e l'ultimo per la carta. Inutile aggiungere che questo andrebbe fatto non solo nei videogiochi, ma anche nella realtà e il discorso vale per il vetro, la carta e le lattine come pure per le pile e le medicine, quindi dateci dentro ragazzi!

Mick e Mack sono lo stereotipo dei ragazzi americani fatto videogioco: uno bianco e l'altro nero, indossano scarpe da basket grandissime e cappellini all'indietro e mangiano regolarmente da Mc Donald con il risultato che, come tutti gli americani, a 40 anni hanno il colesterolo alle stelle. Un giorno i due si trovavano in un locale della nota catena di fast food e stavano leggendo un fumetto sul problema dell'inquinamento, quando ad un tratto è apparso dal nulla Ronald Mc Donald, il clown che funge da testimonial per McD. Mick e Mack vengono così teletrasportati nel fumetto e più precisamente all'interno di Mc Donald Land, una terra in cui l'inquinamento ha raggiunto livelli osceni. Sta ai due ripulirla mediante le loro pistole ecologiche e altri power up che troveranno sul loro economico. Dopo Ecco, un altro gioco che farà contenti gli ambientalisti...

Dopo essermi sciroppato McDonaldLand due mesi fa, pensavo di dovermi sorbire un altro platform piatto, frutto della sponsorizzazione selvaggia della notissima catena di fast food, e invece devo ammettere che questo Mick and Mack - Global Gladiators (nonostante l'obbrobrioso titolo) è un gran bel gioco, uno dei migliori che abbia visto questo mese sul Megadrive. La grafica è ottima e ricchissima di animazioni simpatiche, e dimostra l'eccellente livello ormai raggiunto dallo staff della Virgin Games. Il sonoro è incredibile: campionamenti ed effetti sonori molto curati accompagnano una colonna sonora dance davvero ben realizzata. Inutile dire che è la giocabilità che fa di Mick Mack un CVG Hit!: un sacco di nemici e una sfida continua vi terranno incollati al video per decine e decine di giorni, potete contarci!

SIMON CROSIGNANI

MEGADRIVE

VIRGIN GAMES

GRAFICA 92

▲ *La caratterizzazione dei personaggi è eccellente e le animazioni varie e divertenti.*

SONORO 93

▲ *Campionamenti a go-go e una musica dance che vi coinvolgerà ancora di più nell'azione*

GIOCABILITA' 91

▲ *Avvincente sin dalle prime partite...*

LONGEVITA' 89

▲ *... e difficile da mollare prima di averlo finito tutto.*

GLOBALE 90

Un altro gioco di ottimo livello dalla Virgin e un altro platform da aggiungere alla vostra collezione di titoli per Megadrive.

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■■■□
ORIGINALITA'	■■■■□
BILANCIAMENTO	■■■■□

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

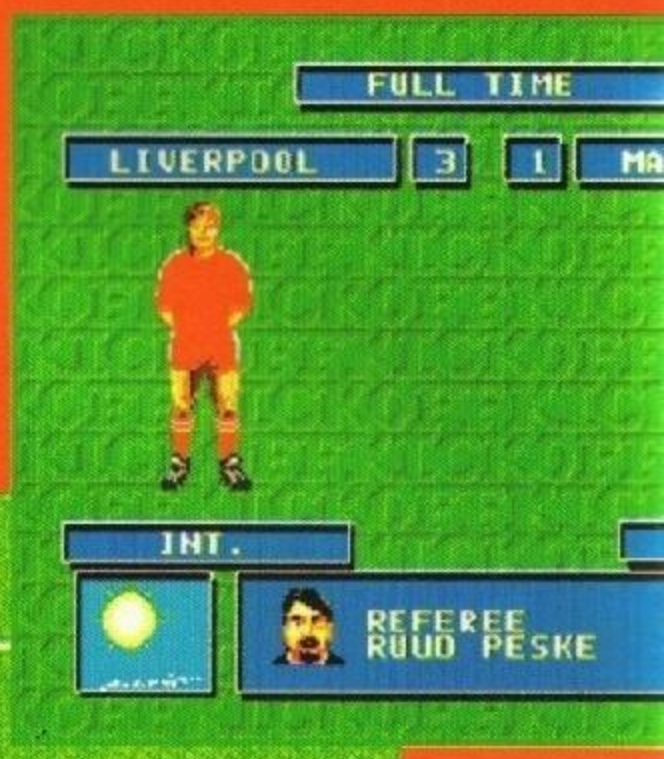
GIG HIT

SUPER KICK OFF

Durante gli ultimi tre anni, il genere calcistico ha visto solo due giochi di calcio veramente mitici: Kick Off 2 e Sensible Soccer sull'Amiga. Il classico della Anco è semplicemente uno dei titoli più giocabili, emozionanti e magnetici in assoluto, e Sensible Soccer ne è il figlio naturale. Il primo è già stato convertito in un'ampia varietà di formati, dal Super Nes al Game Gear, e sempre con successo. La scarsa quantità (e qualità) delle simulazioni di calcio per il Megadrive aveva fatto nascere nei possessori del Sega a 16 bit la volgia disperata di una versione decente del nostro sport nazionale sui loro sistemi: ebbene la US Gold sostiene che la sua conversione di Kick Off 2, ribattezzata Super Kick Off, è proprio quello che cercavano. Hanno ragione oppure no? E' un gioco da scudetto o un candidati bell'e pronto per la retrocessione?

LA VITTORIA E' DIETRO L'ANGOLO

Tutte le migliori squadre di calcio sono bravissime a battere i calci d'angolo, ed è importante che impariate la tecnica se volete salvarvi il cosiddetto quando siete in svantaggio di un gol e il tempo sta per scadere! Diversamente da tutte le altre versioni di Kick Off, il gioco per Megadrive non visulaizza il box con le otto direzioni: tutto ciò che dovete fare è spostare il joystick nella direzione che riterrete adatta e premere il pulsante.



Kick Off è sempre stato un gioco un po' strano quanto a conversioni: c'è stata la splendida versione per il Master System e quella orribile per il Super Nes. Che dire però della sua più recente incarnazione per il Megadrive? Beh, innanzitutto che è il migliore gioco di calcio esistente per il Megadrive. In questa versione si può addirittura scegliere tra tre velocità di gioco, così quelli che accusano Kick Off di esser troppo spedito saranno accontentati. Il joypad sembra controllare la palla davvero bene e sebbene la sfera non aderisca ai vostri piedi, è più facile da dominare rispetto al gioco originale. C'è una valanga di opzioni che permettono al giocatore di modellare praticamente l'intero gioco secondo le sue capacità, e tutte le regole del gioco reale sono state incluse - persino il fuorigioco! Una imperdibile, brillante versione di Kick Off, e sicuramente il miglior gioco pedatorio per il Megadrive!

PAOLO CARDILLO

EFFETTI SPECIALI

Al giorno d'oggi va da se che ogni simulazione di calcio vi permetta di compiere tiri a effetto, ma è stato Kick Off 2 a introdurre per primo questa possibilità. Niente di complicato, basta sopstare la leva a destra o a sinistra subito dopo aver calciato la palla, e codesta subirà una flessione nella direzione scelta: molto utile se il portiere della squadra avversaria ci sa fare. Ma Super Kick Off offre anche qualcosa di più rispetto ai tanti giochi analoghi: la regola del fuorigioco! Era già stata usata nel primo Kick Off (per Amiga c'era pure il data disk Final Whistle che consentiva di inserirla o meno). Se le regole del calcio vi sono sconosciute, sappiate che siete in fuorigioco quando la palla è in possesso di un vostro compagno e non ci sono avversari fra voi e la porta (portiere escluso). Ok?

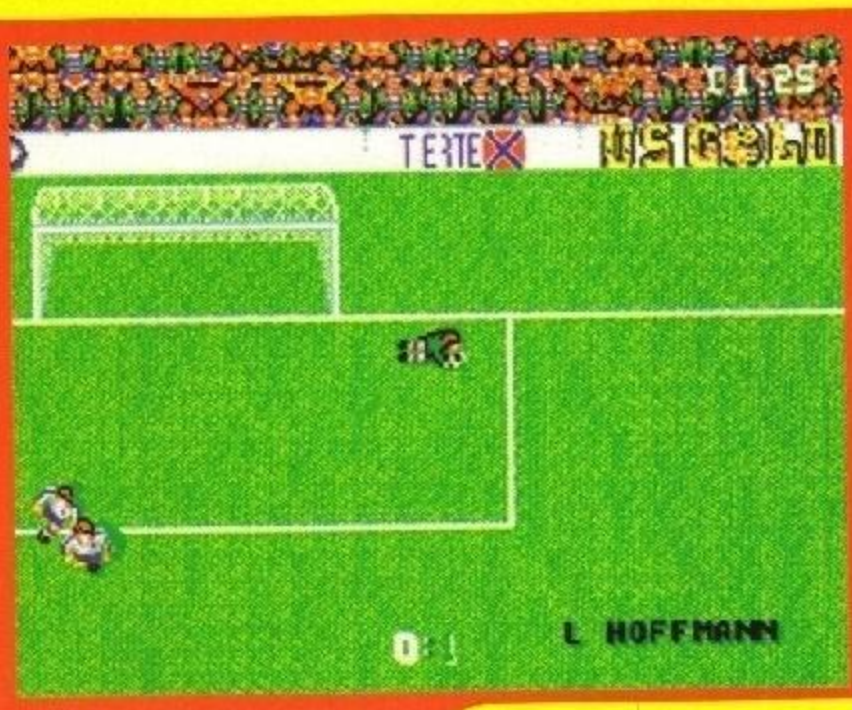
http://www.oldgamesitalia.net/

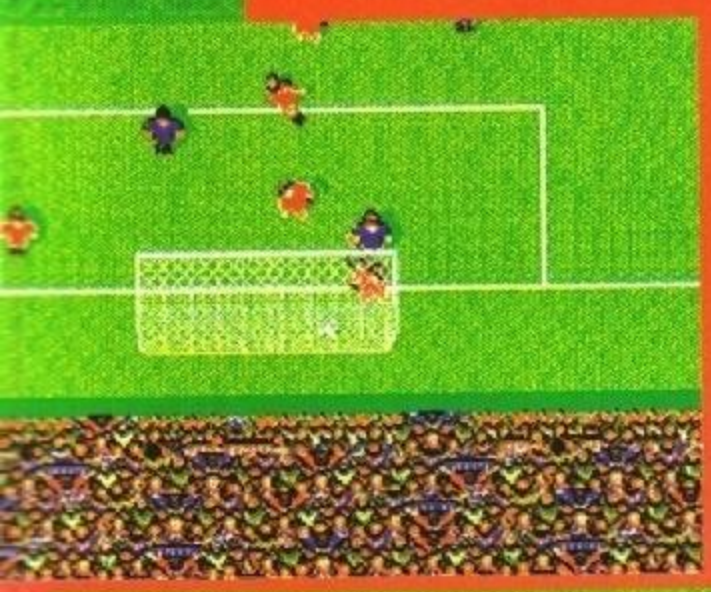
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA DOPPIA COPPA, GRAZIE!

Gli incontri amichevoli non sono affatto disprezzabili, ma non c'è niente di meglio che sottrarre alla squadra avversaria un ambito trofeo, ed è per questo che Super Kick Off include un paio di tornei con coppa finale! Potrete scontrarvi con alcune delle migliori squadre inglesi per conquistare la FA Cup oppure, se vi sentite all'altezza, battervi con la crema delle squadre europee per vincere la coppa UEFA. E' inclusa inoltre una competizione internazionale alla quale partecipano squadre come la Germania e l'Olanda - il test supremo dell'abilità di un giocatore! Giocare con il computer può non essere abbastanza divertente: in Super Kick Off la US Gold ha quindi incluso due modi di giocare con un amico, ovvero un uno contro e uno in collaborazione. Se poi siete particolarmente pantofolai potete gustarvi due team computerizzati impugnando Coca Cola e popcorn e facendo il tifo dalla vostra poltrona.





La situazione dei giochi sportivi è sempre stata un po' strana per il Megadrive: per un gioco di tennis abbiamo dovuto attendere secoli, quando altre console hanno avuto un tennis tra i primissimi titoli (vedi Nes e Super Nes) e per la conversione di un megatitolo come Kick Off il 16 bit Sega è arrivato addirittura ultimo. Boh, comunque sono lieto di presentarvi il miglior gioco di calcio esistente per questa console: la giocabilità, l'immediatezza e in più la quantità di opzioni disponibili fanno davvero di questo gioco un evento unico per tutti i megadrivisti. Certo, l'unica pecca rimane il controllo difficoltoso con il joypad che ormai sappiamo tutti quanto sia inadatto a certi tipi di gioco (sapete che vi dico? I controlli del Master System sì che avevano le diagonali!) e vi consiglio vivamente un controllo con levetta: altrimenti vi ci vorrà un bel po' di allenamento!

SIMON CROSIGNANI

MEGADRIVE
US GOLD

GRAFICA 88
▲ *Sprite di serie A!*

SONORO 89
▲ *Non manca nulla, eccetto il commento di Bruno Pizzul!*

GIOCABILITA' 92
▲ *Ricco di opzioni su misura e facile da dominare...*
▼ *...ma sarebbe ancora più facile se ci fosse il joystick*

LONGEVITA' 91
▲ *Si sa quando si comincia ma non quando si finisce*

GLOBALE 91
Il "Super" che precede questo Kick Off sarà poco modesto, ma corrisponde alla verità

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■■

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHIKI CHIKI BOYS

FUORI IL GRANO!

Come in tutti i giochi senza il minimo briciolo di originalità che si rispettino, anche in Chiki Chiki Boys potrete cambiare armi extra e altre amenità alla fine di ogni livello. Con che soldi? Ma con quelli guadagnati splatterando nemici e avversari vari, è ovvio! Eccovi una lista della spesa:

SCUDO - Tranquilli, tranquilli, non c'entra niente con l'ECU. E' migliorabile tre volte, anche se ogni volta dovrete pagare una cifra superiore per potenziarlo (l'ultima volta sarà attorno ai 25.000 sacchi). E' comunque utilissimo perché aumenta sensibilmente la capacità dell'energia dei nostri eroi.

SPADA - Si dice che la lingua ne uccida più della spada, ma sinceramente non vi ci vedo ad andare in giro a splatterare nemici con una lingua di due metri. Come lo scudo, può essere potenziata tre volte e ha più o meno gli stessi costi.

PERLE MAGICHE - Nel caso non riusciate a recuperarle lungo il cammino (vedi altro box in queste pagine) potete sempre comprarle a prezzi variabili a seconda del loro colore. Ad essere sinceri comunque non è consigliabile, sia per motivi di prezzo (dai 1.000 sacchi in su), sia di etica: sarebbe come andare a pescare e poi, in caso di insuccesso, ripiegare dal pescivendolo per acquistare un paio di totani... (sei un esperto Simon eh? - Max)

PILLOLE ENERGETICHE - Ce ne sono due tipi: quelle bianche e blu restituiscono un po' di energia, mentre quelle bianche e rosse fanno il pieno.

VITA EXTRA - Secondo voi a cosa può servire? Occhio comunque perché le vita extra sono carissime e vi converrà investire il vostro patrimonio in scudi, assai più utili.

La versione demente di Strider. Così ricordo veniva etichettato qualche anno fa il coin-op della Capcom che ha ispirato Chiki Chiki Boys. Mega Twins, questo il nome del gioco da sala per noi occidentali, vedeva protagonisti due ragazzetti che, attraverso il reame di Aulu, dovevano distruggere tutto quello che trovavano sul loro cammino, raccogliere soldi per comprare armi e power up, al fine di sconfiggere il malefico Re (che non può mancare in questo genere di videogiochi) e recuperare la gemma magica degli Occhi del Dragone blu. Il tutto in uno dei platform più beoti dell'Universo, reso ancora più divertente dal fatto di poter giocare in due contemporaneamente, opzione che manca nella versione Megadrive con grande soddisfazioni di tutti coloro che vanno gelosissimi della loro console. Non c'è più religione...

Grande! Avevo fatto un paio di partite al coin-op da cui è ispirato e non ne ero rimasto particolarmente impressionato, ma ora che è arrivata la versione Megadrive (nonostante la gravissima mancanza dell'opzione due giocatori) devo proprio ricredermi: Chiki Chiki Boys è mitico. La grafica è troppo demente e fantastica nel suo genere, il sonoro è eccellente e, come se questo già non bastasse, il tutto si fa giocare alla stragrande. Il bilanciamento del livello di difficoltà è incredibilmente perfetto e vi farà godere la cartuccia ancora di più. Certo, l'ho già detto ma lo ripeto: aver avuto la possibilità di giocare in due contemporaneamente come nel coin-op sarebbe stato il massimo, ma anche così non riesco a trovare altri motivi per cui non dovreste comprare Chiki Chiki Boys o Mega Twins o come cavolo volete chiamarlo voi. Ben fatto Capcom!

MAD MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NON M'HAI FATTO NIENTE, CICCA CICCA BOY!

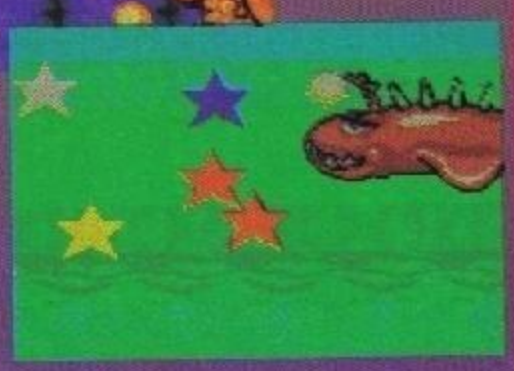
Durante il vostro cammino in Chiki Chiki Boys incontrerete spesso delle conchigliazze che contengono alcune perle. Queste perle, di quattro diversi colori, vi permettono di avere diversi aiuti. Eccoli in sequenza:

CONCHIGLIA BLU - Contiene una perla che, se raccolta, solleva in un batter d'occhio un tremendo tifone, in grado di spazzar via come se niente fosse tutti i nemici presenti sullo schermo in quell'istante.

CONCHIGLIA VERDE - Se la conchiglia è verde vuol dire che è andata a male... In ogni caso, raccogliendo la perla contenuta al suo interno, attiverete un megaraggio fiammante dall'altissimo potere distruttivo.

CONCHIGLIA ARANCIONE - Con queste perle otterrete alcune bombe che, esplodendo, lasceranno una miriade di stelle coloratissime e assai utili per far fuori i cattivoni.

CONCHIGLIA ROSSA - Acchiappando la perla contenuta al suo interno scatenerete una miriade di globi arancioni che invaderanno lo schermo, sbarazzandovi dei nemici ancora prima che possiate dire "Beh!".



? *Sarà, ma io, a differenza di Max, non vedo 'sto gran gioco in Chiki Chiki Boys. Tanto per cominciare manca l'opzione per due giocatori e questa è una pecca gravissima, soprattutto considerato il fatto che siamo nel 1993 e i programmatori dovrebbero già conoscere il Megadrive quasi alla perfezione, specie se lavorano in una software house importante come la Capcom. In secondo luogo manca quell'originalità che sarebbe lecito aspettarsi da un prodotto del genere. Certo, la grafica è divertente, su questo non ci piove, il sonoro è molto curato e la giocabilità in fondo in fondo c'è. Semplicemente non lo ritengo un titolo meritevole di entrare nella collezione di un possessore di Megadrive: ci sono molti platform migliori con cui potete spendere i vostri soldi. Il discorso cambia se siete dei fan del coin-op, nel qual caso il discorso cambia perché si tratta di una conversione pressoché perfetta. Peccato per il modo a due giocatori...*

SIMON CROSIGNANI

MEGADRIVE

CAPCOM

GRAFICA 91

▼ *I soliti massicissimi sprite giapponesoti con alcuni fondali veramente dettagliatissimi.*

SONORO 91

▼ *Musiche altamente orecchiabili ed effetti ok.*

GIOCABILITA' 85

▼ *Originalità forse zero, ma è comunque estremamente avvincente dettagliatissimi e animazioni fluide.*

LONGEVITA' 81

▼ *Al livello Hard e con un solo continue ne passerà di tempo prima di finire il gioco...*

GLOBALE

83

Un buon platform in cui però si sente pesantemente la mancanza di un'opzione due giocatori. Peccato.

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■■■■□
BILANCIAMENTO	■□□□□

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIG HIT

POWERMONGER

MEGADRIVE

ELECTRONIC ARTS

GRAFICA 89

▲ *Alcune schermate statiche sono davvero impressionanti.*

SONORO 85

▲ *Effetti sonori che fanno il loro dovere alla grande*

GIOCABILITA' 92

▲ *Giocabile sin dalle prime partite.*

LONGEVITA' 90

▲ *Centinaia di livelli da affrontare non sono certo uno scherzo.*

GLOBALE

90

Un gran gioco strategico consigliato a tutti i possessori di Megadrive stanchi di platform e sparatutto.

AZIONE	■■■□□
STRATEGIA	■■■■□
ORIGINALITA'	■■■■■
BILANCIAMENTO	■■■■□

I videostrateghi possessori di Megadrive possono finalmente esultare: la Electronic Arts ha deciso di convertire sul 16bit Sega il seguito di Populous, Powermonger, uscito su Amiga qualche tempo fa. Le differenze dal suo predecessore? Invece di impersonare una divinità impegnata a controllare i propri fedeli in Powermonger dovrete gestire uno stuolo di soldati assetati di guerra fino a portarli al dominio totale della Terra: il tutto sbarazzandovi di centinaia di generali nemici e potentissimi eserciti rivali. L'impresa non è delle più facili anche perché il pianeta è composto da centinaia di isole e ce ne vorrà di tempo prima di poter gridare vittoria. Ma ce la potete fare...

GRAZIE A DB LINE PER QUESTA CARTUCCIA!

Sebbene Populous sia ormai diventato un classico della storia del videogioco con milioni e milioni di fan, devo ammettere che non mi ha mai intrippato molto: era tutto troppo irreale e piatto. Al contrario Powermonger mi ha esaltato un sacco. Utilizza il medesimo stile grafico del suo predecessore, molto d'effetto e allo stesso tempo molto comodo perché permette di avere tutto su schermo in una volta sola. Il sistema di controllo a icone di Powermonger è molto più user friendly di quello di Populous anche se ci sono molte più opzioni: solo perché è tutto molto più semplice. Lo stesso discorso vale per tutto il gioco in generale: mentre in Populous dovevate studiarvi il manuale da cima a fondo prima di poter disputare una partita seria, in Powermonger potete venir coinvolti sin dai primi cinque minuti di gioco. Quello di cui stiamo parlando è un gioco di Guerra e Pace su grande scala e ci sono così tante isole da conquistare che non le finirete senza dubbio tutte in un paio di minuti. Se eravate in cerca di un gioco un po' "serioso" per la vostra console, finalmente l'avete trovato.

SIMON CROSIGNANI

NO, IL SANGUE NOOOO!

In Powermonger dovete controllare un sacco di fattori da cui dipenderà l'esito finale delle battaglie. Dovete, ad esempio, regolare la ferocia dei vostri uomini: se la terrete bassa si limiteranno ad ammazzare solo in caso di necessità, mentre mettendola al massimo razzieranno villaggi, compiranno stragi e ci sarà uno spargimento di sangue come nemmeno in un film di Freddie Krueger. Un altro fattore importantissimo è il cibo: senza mangiare vi sarà difficile controllare il vostro esercito, così ricordatevi di mandare spesso qualche uomo nei villaggi per procurarsi del mangiare oppure assalite i branchi di povere pecorelle che pascolano sui verdi campi di Powermonger. Altro elemento importante è la tecnologia raggiunta dalla vostra armata: a tale scopo è utilissimo sfruttare le officine sparse nei villaggi. Solo in questo modo potrete progettare balaustre e cannoni e non sarete ridotti a lottare con dei miseri coltellini. Noi siamo scienza e non fantascienza...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

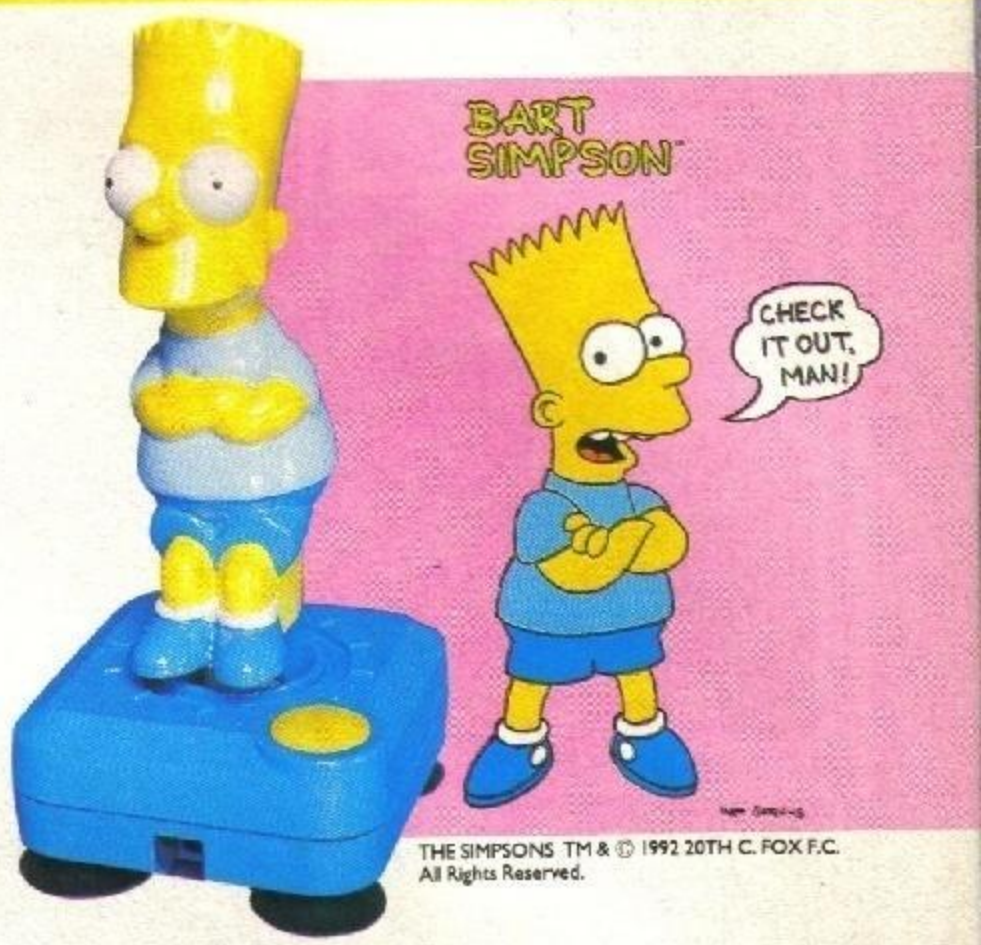
http://www.oldgamesitalia.net/

All specifications subject to change without notice.

CHEETAH

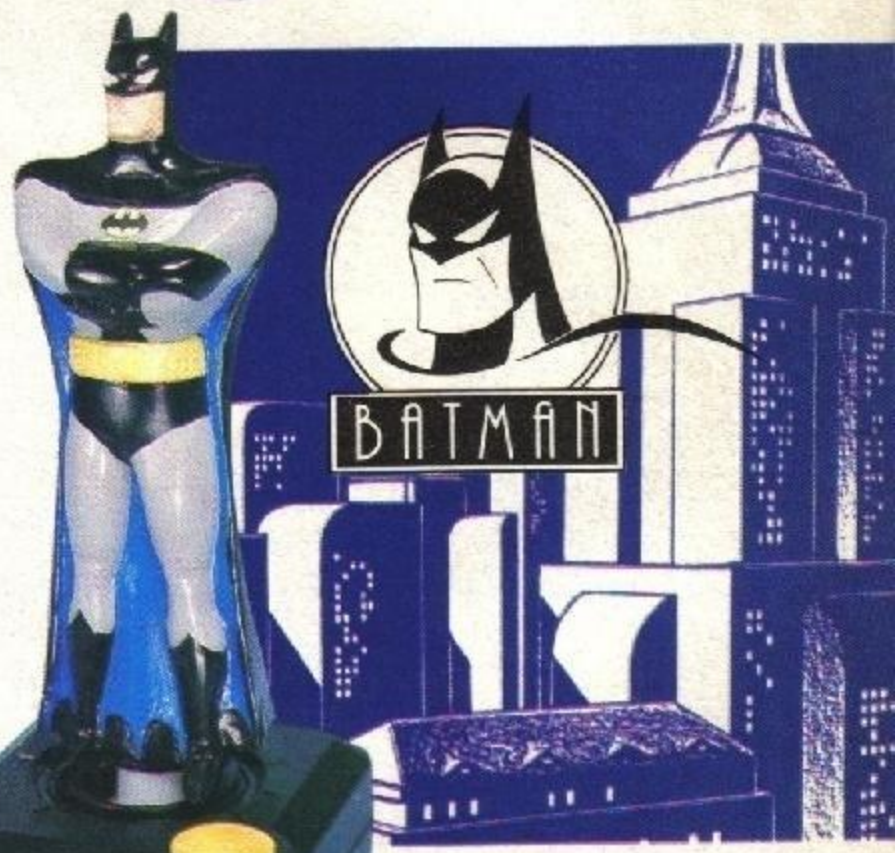
JoySticks from the CharacteriStick range

ALIEN 3 TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation



THE SIMPSONS TM & © 1992 20TH C. FOX F.C.
All Rights Reserved.

TM & © 1992 CAROLCO All Rights Reserved. Unauthorised Duplication is Strictly Prohibited.



TM & © 1992 DC Comics Inc. All Rights Reserved.

- Prodotti su licenza dei produttori cinematografici
- Alta sensibilità dei pulsanti di sparo
- Controllo direzionale totale a 8 posizioni
- Base stabilizzata con ventose
- Possibilità d'uso palmare

Versioni compatibili con

- Nintendo NES
- Nintendo SNES & SF
- Sega Master System
- Sega Mega Drive
- Commodore Computers e video game system
- Atari computers e video game system
- Sinclair Spectrum +2/+3 computers
- MARPES console videogioco
- Tramite adattatori opzionali su tutti i computers e tutte le console videogioco

Distribuzione Esclusiva:

MARPES® *Europe* spa

Via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco (Na)
Tel. 081/8821044 phx - Fax 081/8829113 G4

MARPES®

FORNITORE UFFICIALE DEI

Int

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CIG HIT

PC ENGINE

HUDSON SOFT

GRAFICA 85

▲ *Tutto è abbastanza semplice, ma messo insieme è perfetto*

SONORO 78

▲ *I simpatici temi del primo Bomber Man*

GIOCABILITA' 92

▲ *Da ribaltarsi dal divertimento*

LONGEVITA' 89

▲ *In modo multigiocatore ci giocherete una vita*

GLOBALE

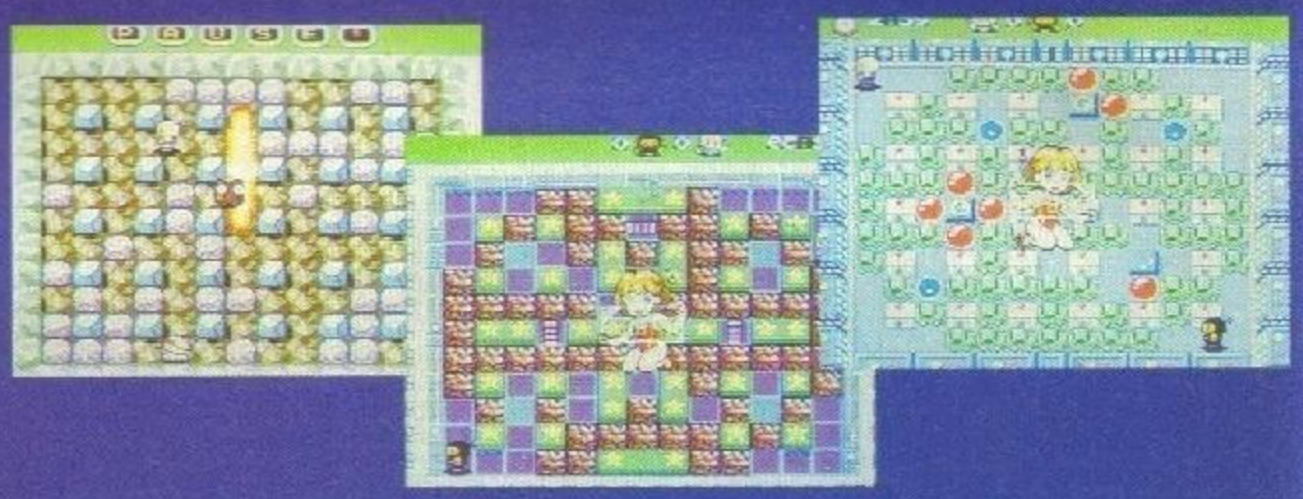
92

Grande nel modo Normal, è semplicemente l'apoteosi del divertimento nel modo Battle

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■■

IL DOPOBOMBA

In questa rinnovata versione di Bomber Man esistono tre modi di giocare: Normal, Battle e Vs. Nel primo modo si fanno le partite da soli in sette ambientazioni diverse (sette pianeti) con otto labirinti ciascuno. Ovviamente si gioca contro i mostroidi guidati dal computer. Il Battle è il modo multigiocatore, in cui si può battagliare persino in cinque: per questa modalità i programmatori hanno inventato sette arene supplementari e vari congegni. Primi fra tutti i teletrasportatori e i nastri trasportatori: grazie ai primi, potrete sorprendere i vostri avversari capitandogli all'improvviso in mezzo ai piedi e regalandogli poi una bella esplosione letale. Sui nastri potete spedire al mittente le vostre belle bombette e fargli fare la solita fine "esplosiva". Il modo VS è una cosa tutta nuova e consente di collegare due PC Engine per partite in link.



BOMBERMAN 93

Molti dicono che PC Kid sia il personaggio rappresentativo del PC Engine, ma a mio avviso c'è un altro grande protagonista con cui dovrebbe fare i conti: Bomber Man. Questo piccolo astronauta si era già meritato mille consensi alla sua prima apparizione e ora è tornato con un seguito totalmente delirante! In questo gioco, tramite interfaccia, si può giocare addirittura in cinque (e così il gioco raggiunge davvero il top) ma anche nel gioco singolo si difende: con una serie di nuovi meccanismi può seminare morte e distruzione e cogliere di sorpresa i propri avversari. Anche stavolta il gioco riesce a essere di una semplicità mostruosa e contemporaneamente di una giocabilità galattica: lunga vita a Bomber Man!

Yeah! La Hudson Soft ha rimesso in campo il suo eroe e ha fatto un megacentro anche stavolta. Provate a giocare in cinque (anche con giocatori computerizzati) e ditemi se non è un delirio totale: è semplicemente l'essenza della giocabilità rinco, l'apice del bordello videoludico, insomma è di un divertente fottuto! Al confronto il Modo Normal, già bello di per sè, sembra un semplice aperitivo. Ma mi raccomando, dovete trovare assolutamente il modo di beccare degli amici con cui giocare, e scoprirete veramente cosa significa passare delle ore di divertimento globale. Nel frattempo vi ricordo che la Hudson Soft non ha mancato nemmeno di corredare il gioco di una presentazione ottima: c'è un bell'uso dei colori, tutto sprizza una folle allegria giapponese, mitiche anche le schermate statiche e il sonoro riprende le simpatiche musichette del primo gioco. Acquisto assolutamente obbligatorio.

PAOLO CARDILLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JOYSTICK fun

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

2G&P (MI) 8433950

SUPEROFFERTE PC

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256c.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappetino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	990.000	1.350.000	1.950.000	2.260.000	3.050.000	4.725.000

STAMPANTI : Nec, Star, Commodore, Epson a partite da £ 300.000
SCHEDE AUDIO : Soundblaster 2.0 Pro + Midikit, Audioblaster, Sound Master 2.0, Ad Lib, Roland, interfacce Midi MPU-401 compatibili.
DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO, SCANNER b/n - colore, SCHEDE GRAFICHE s-Vga
Vasta gamma di Joystick per Pc da £ 35.000 a £ 69.000

SUPEROFFERTE AMIGA

Amiga 500 £ 570.000 - Amiga 1200 £ 780.000
Amiga 600 £ 550.000 - Amiga 600 HD 40 MB £ 840.000
In omaggio 50 giochi + joystick per tutte le configurazioni

ACCESSORI: Drive esterno £ 139.000. - Espansione 1/2 Mega per A500 £ 59.000 Espansione 1 Mega per A600 £ 129.000 - Kickstart 1.3/2.0 £ 89.000 Espansione 2 Mega per A500 £ 240.000 - Espansione 1,5 Mega per A500 £ 190.000 - Digitalizzatori Audio-Video - Hard Disk Vastissima scelta di joystick da £ 10.000 a £ 60.000

VASTISSIMO ASSORTIMENTO SOFTWARE: GIOCHI E UTILITY PER AMIGA ED MS DOS. SPECIALIZZATI IN CONSOLES DI OGNI TIPO.

vendita per corrispondenza in tutta Italia
V. Lorenteggio, 38 MILANO Tel. 02/48952821-4232606 FAX 02/48952819 - Chiuso Lunedì

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER NES

ATLUS

GRAFICA

▲ *Personaggi e fondali disegnati bene...*
▼ *...ma animati meno bene.*

75

SONORO

▲ *Gustosi alcuni motivetti.*
▼ *Scialbi e talvolta fastidiosi gli effetti sonori.*

72

GIOCABILITA'

▼ *Struttura di gioco tediosamente rigida, sistema di controllo frustrante.*

67

LONGEVITA'

▼ *Si arriva presto all'ultimo livello, ma prima che lo si finisca è già venuta la voglia di gettare il Super NES*

60

GLOBALE

60

Il film sarà certamente più avvincente del gioco: non ci vuole niente perché lo sia.

AZIONE	■■■□□
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■□□

AGGANCIAMENTOOO!

Dopo l' inevitabile, drammatica sequenza introduttiva (alla quale, in questo caso, non vale la pena assistere), vi viene data la possibilità di controllare uno qualsiasi dei tre protagonisti. La differenza, oltre che estetica ed anagrafica (altezza e peso), sta nelle armi utilizzabili e nelle mosse eseguibili. Red Jack, oltre che sferrare pugni e calci volanti, sa tirare di pistola ed è il più agile della squadra. Silver Jack praticamente non è da meno ma alla pistola lui preferisce una spada laser. Blue Jack è, rispetto agli altri, il più impedito: non possiede un'arma e non sferra calci (solo pugni, e goffamente per giunta) ma in compenso, può lanciarsi a volo d'angelo sui nemici con l'effetto di un ariete. In comune, questi "tre piccoli supermen" (colta citazione per cinefili) hanno la sopracitata possibilità di trasformarsi in voluminosi "mobil suit" e, a questo punto, accumulare una quantità enorme di energia da distribuire poi in un colpo solo, con effetti devastanti sui nemici. La Trasformazione avviene automaticamente col sopraggiungere dei boss di fine livello, in una sequenza più convincente di quella d'apertura. La vulnerabilità è un'altra caratteristica comune a tutti e tre i "Jacks"; la loro armatura, infatti, non può niente contro i colpi inflitti loro dall'opposizione. Alla scarsezza di energia si rimedia inglobando i cuoricini che ogni tanto vengono lasciati dai nemici distrutti; inoltre, a seconda che controlliate Red Jack o Silver Jack, sulle ceneri degli alieni potrete talvolta rinvenire delle icone raffiguranti una pistola o una spada. E' solo grazie ad esse che si possono attivare tali armi, e ciò, tuttavia dura soltanto per il numero di colpi indicato sulle icone, quindi è auspicabile trovarne tante. E a Blue Jack, niente? Ma mi faccia il piacere...!

METAL JACK

Anno 2015 Dopo Cristo. La città di Tokyo è stata invasa da una bellicosa (e mostruosa) civiltà extraterrestre. Il loro dominio si estende addirittura sino alle fogne della metropoli...puah! Chi, in nome del cielo, potrà mai liberare la capitale nipponica da questi fetidi individui? Ma la squadra dei Metal Jack, naturalmente! Trattasi di tre baldi ragazzuoli dotati di armature che alla bisogna, al grido di "Jack On!", si innestano in tre differenti veicoli (un mini-jet o una moto a razzo, a seconda del personaggio) formando così dei possenti robot noti come Red Jack, Silver Jack e Blue Jack. Il gioco, un platform che, vi anticipo, si inserisce nella routine, è tratto da un omonimo film d'animazione giapponese (o, come si dovrebbe dire, un OAV) prodotto recentemente dalla mitica Toei (quella di Goldrake e Mazinga, per intenderci).

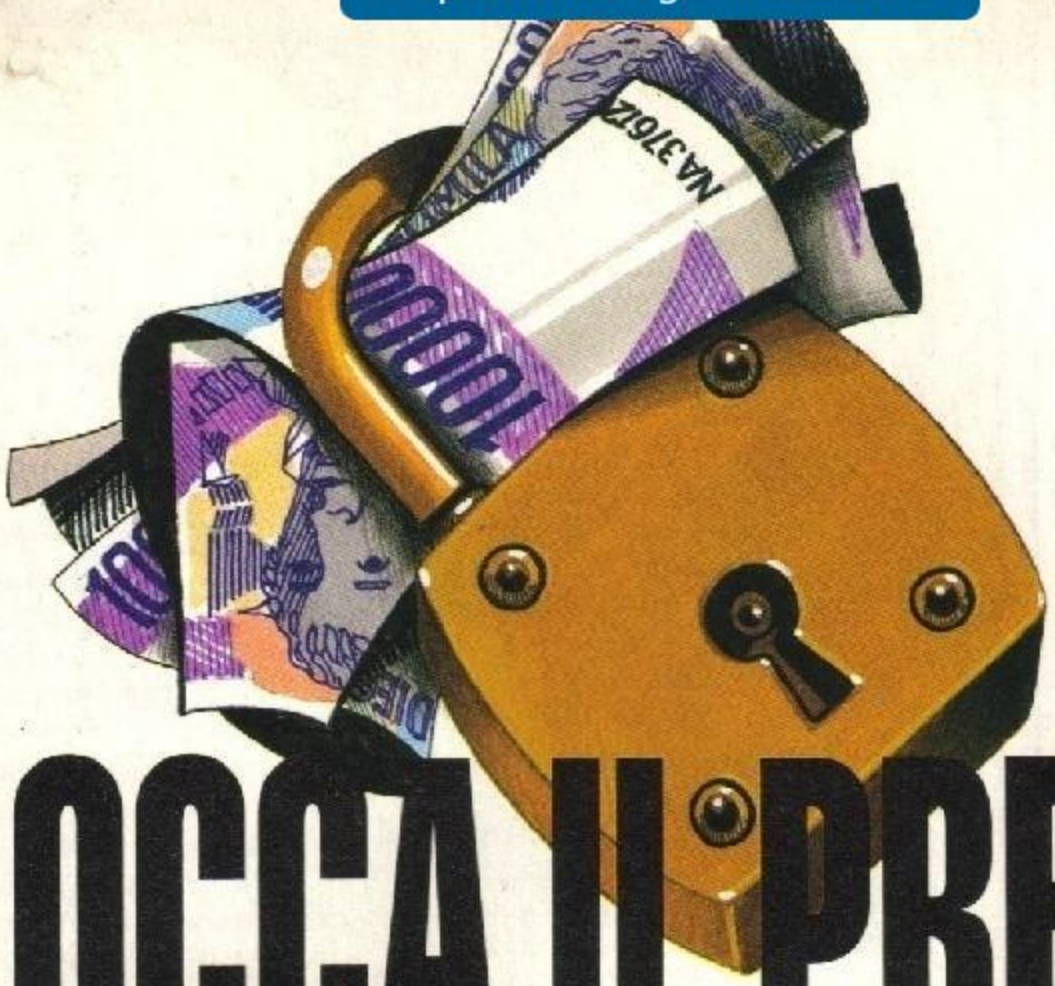
GRAZIE!
A Bb-Line
per la cartuccia!

Yawn! Che noia, 'sto gioco. Avrà anche catturato lo spirito del cartone animato al quale si ispira, ma non è riuscito a catturarsi le mie simpatie. Giocando al livello di difficoltà "easy" ho impiegato appena tre ore per giungere al sesto stage, che poi è l' ultimo. Optando per l'"hard", quelle ore potrebbero diventare giorni, ma è comunque poco. Eppoi sono anni che non mi cimento su di un platform, non sono un mago, quindi questo gioco deve proprio avere qualcosa che non va! Quanto alla grafica, beh...non credo che sotto tale aspetto questo gioco si meriti che io mi sprema troppo le meningi per trovare le parole adatte. Vabbè, diciamo passabile...per essere buoni. Idem dicasi per musica ed effetti sonori (questi ultimi irritanti in più di un caso). Non sono riuscito a scoprire la sorpresa finale menzionata, con un punto interrogativo al posto della foto, nel libretto delle istruzioni, ma non ne importa affatto. L'unico merito che posso attribuire a questo gioco è di avermi messo a conoscenza della sua fonte ispiratrice, ossia l'OAV, che per la simpatia e il fascino irradiati dalle versioni digitalizzate dei suoi protagonisti, non deve essere niente male.

http://www.oldgamesitalia.net/

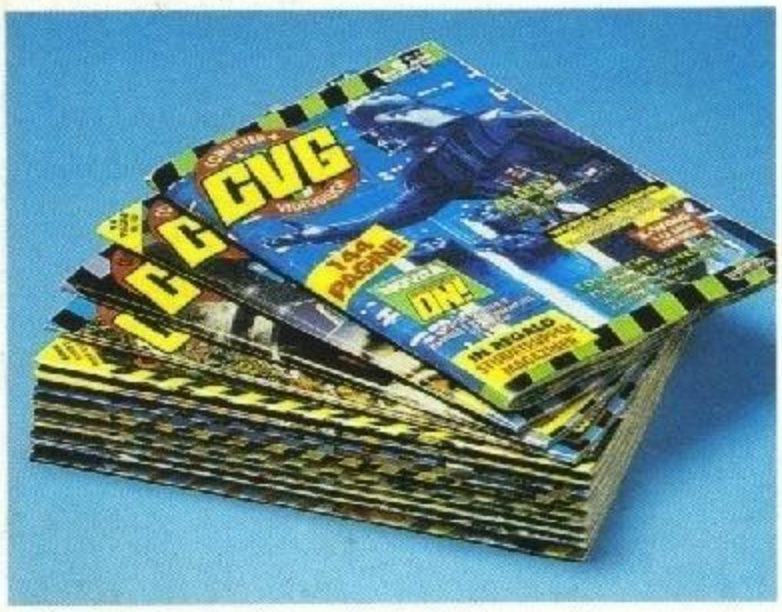
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



BLOCCA IL PREZZO!

Ancora pochi giorni per approfittare di questa vantaggiosa offerta! Chi si abbona entro il 31 marzo 1993 a **CVG**, il mensile di videogiochi più completo e aggiornato, riceverà la rivista per un anno con il **30% DI SCONTO** sul prezzo di copertina e in più, altri tre numeri **IN REGALO** con un risparmio complessivo pari al **45%**. Abbonarsi è facile: basta compilare il coupon e spedirlo oppure telefonare al numero 02/66034.401 (ricerca automatica) o inviare fax al numero 02/ 66034.482.



UN RISPARMIO COMPLESSIVO DI LIRE 31.500

SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: Gruppo Editoriale Jackson - via Gorki, 69 - 20092 Cinisello B. (MI).

Sì desidero abbonarmi a:

INDIRIZZO PRIVATO

COGNOME E NOME _____

VIA E NUMERO _____

CAP _____ CITTÀ _____

PROV. _____ TEL. (_____) _____ ANNO DI NASCITA 19 ____

TITOLO DI STUDIO: ☐ MEDIA INFERIORE ☐ MEDIA SUPERIORE ☐ LAUREA

INDIRIZZO LAVORO

DITTA O ENTE _____

VIA E NUMERO _____

CAP _____ CITTA _____ PROV. _____

TEL. (_____) _____ FAX _____ TELEX _____

DESIDERO RICEVERE LE RIVISTE ☐ ALL'INDIRIZZO PRIVATO ☐ ALL'INDIRIZZO DI LAVORO

MODALITA DI PAGAMENTO

☐ Versamento c/c postale n°18893206 a voi intestato effettuato in data _____

☐ Carta di credito: ◯ American Express ◯ Visa ◯ Diners Club ◯ Carta Si

numero ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Data di scadenza della carta di credito _____

_____

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

abbonamento annuo (11 numeri) a **L.38.500** anziché L.55.000

IN PIÙ RICEVERÒ IN REGALO ALTRI 3 NUMERI DELLA RIVISTA

OFFERTA VALIDA FINO AL 31/03/93

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER NES

TECHNOS

GRAFICA

▲ *Fondali variopinti, personaggi accattivanti e ottime animazioni.*
▼ *Problemi di "sovraffollamento".*

90

SONORO

▲ *Scazzottate a ritmo di un buon rock: energizzante!*
▼

89

GIOCABILITA'

▲ *Come le ciliegie: un ceffone tira l' altro.*
▼ *Qualche mossa in più forse non guastava.*

92

LONGEVITA'

▲
▼ *Cinque livelli un pochino brevi e nessun sottolivello: mah...*

82

GLOBALE

85

La risposta del Super NES a Streets Of Rage 2 per Megadrive? Beh, non direi, però è tutt' altro che disprezzabile: dateci un' occhiata.

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

GRAZIE!
A Db-Line per la cartuccia!

THE COMBATRIBES

A New York, ogni posto è buono per prendersi a mazzate, o almeno questa è l' impressione suggerita da THE COMBATRIBES, nel quale ci si pesta, in ordine di apparizione: lungo una "avenue" illuminata a festa, ai giardinetti nei pressi di un luna park, in una discoteca con pista di pattinaggio incorporata, sulle curve di uno stadio da baseball e, per chiudere in bellezza, all' interno di un lussuoso "shopping mall", ossia i grandi, grandissimi magazzini americani. Ah, cosa non fa la gente per accaparrarsi i saldi di fine stagione...

Confesso di non essere un amante dei picchiaduro, ma confesso anche di essermi divertito non poco giocando a THE COMBATRIBES, e ciò rappresenta la prova del nove circa il suo valore. Tutti i personaggi sono stati disegnati in maniera caricaturale e sono - strano a dirsi, visto il loro ruolo - adorabili. La parte sonora è ben adeguata alle circostanze: dinamici motivetti rock e i vari "Pow!", "Biff!" e "Thwack!" infondono in chi gioca una gran voglia di conciare per le feste tutta quella brava gente. Non potendo fare lo stesso nella vita reale con chi se lo meriterebbe, questo gioco è di grande consolazione: fatevi sotto!

FABIO D'ITALIA

CEFFI E CEFFONI

Berserker, Bullova e Blitz sono tre "all american boys" il cui unico scopo nella vita è di ripulire la Grande Mela dai vermi che la infestano a suon di sganassoni (a John Wayne sarebbe piaciuto). E lo fanno in una gran varietà di modi: pugni e calci a diverse altezze del corpo (da terra o in volo), prese per il bavero con spintonata acclusa, prese alle caviglie con annesse rotazioni a 360 gradi e lancio finale della vittima (possibilmente addosso ai suoi compari), collisione forzata di due crani in un colpo solo (Bud Spencer insegna) e - spassosissimo - salto a pie' pari sull' avversario (quando si trova già a terra, inerme) e percussione a più riprese della zucca contro il pavimento! All' inizio del gioco si può scegliere chi impersonare fra i tre massicci protagonisti; la differenza sta nell' altezza e nel peso, il che si traduce sostanzialmente in una minore o maggiore incisività dei colpi e in una minore o maggiore agilità. La sanguinosa vicenda si articola lungo cinque livelli a scorrimento orizzontale di crescente difficoltà. Gli stage rappresentano cinque territori - quelli citati in apertura di recensione - governati da altrettante gangs. I loro nomi: The Motorcycle Nuclear Warheads (le testate nucleari in motocicletta), The Demon Clowns (i demoni pagliacci), The Slash Skate Screamers (gli urlatori dai pattini taglienti), The Stadium Barbarians (i barbari dello stadio) e The Slaughter Troops (le truppe massacratrici). Oltre a menare mani e piedi, i fetentoni ricorrono pure a lunghi e voluminosi oggetti quali assi di legno, spranghe di ferro, asce da scalpo (a brandirle è, giustamente, un pellirossa), chiavi inglesi fuorimisura e così via. Una menzione particolare merita la banda dei Demon Clowns, composta da pagliacci che fanno tutt' altro che ridere, un plotone di fac-simili del Joker ed un corpulento mangiatore di fuoco: quasi tutti i rappresentanti del Male nei due film di Batman. Prima di passare al livello successivo, viene data una password numerica che dà accesso, nel modo VS a 1 o 2 giocatori, ad una galleria di tutti i brutti ceffi affrontati e vinti fino a quel momento; essi, infatti, passano dalla vostra parte una volta sconfitti, e li si può mettere gli uni contro gli altri in un faccia a faccia da svolgersi in una delle tre ambientazioni a scelta: l' interno di un edificio in fiamme, sul ciglio di un burrone avvolto nella nebbia, o nelle fogne di New York. Sempre a schifio finisce!

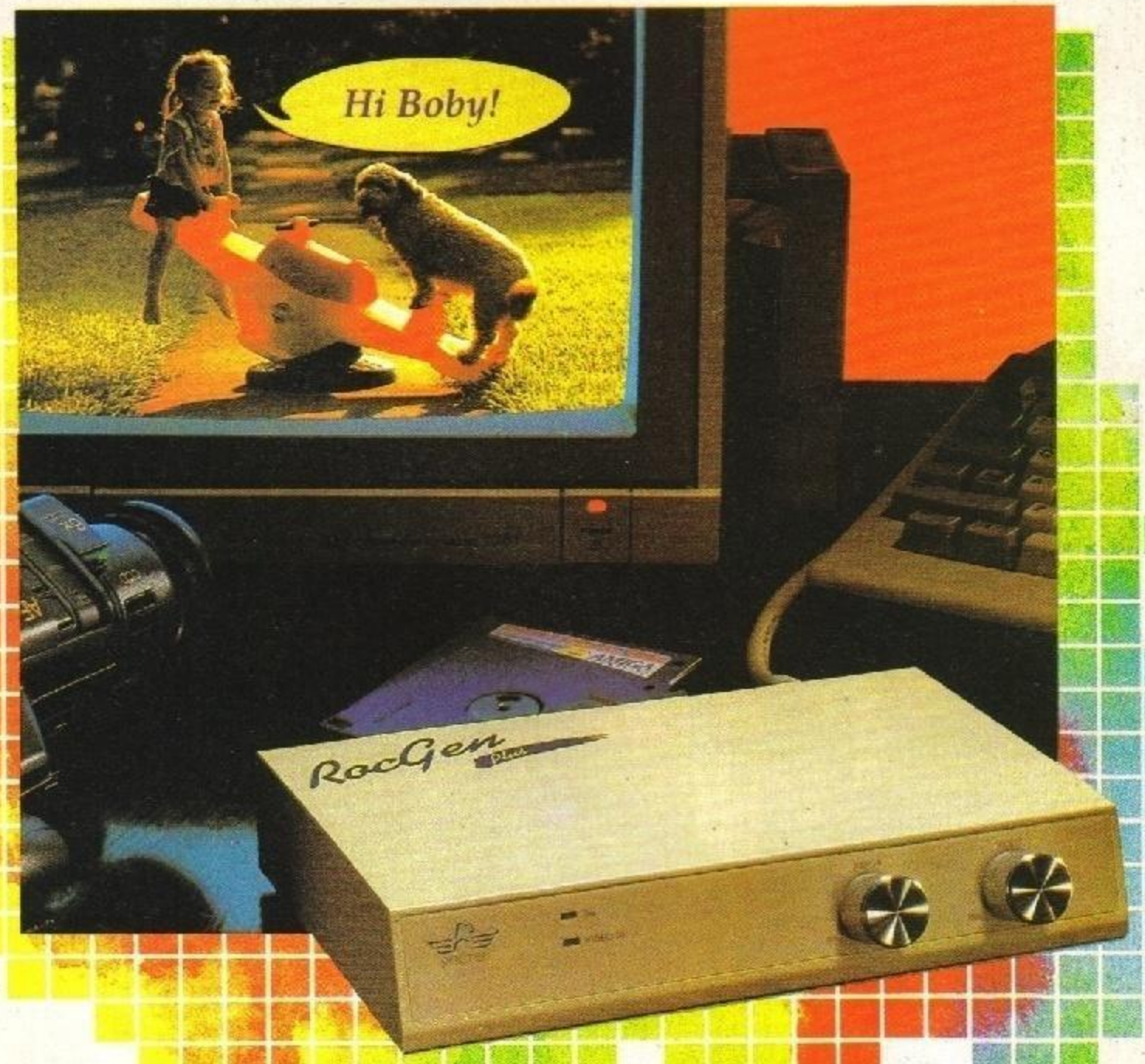
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RocGen Plus

ELETTRONICA SCIENTIFICA ITALIANA

Roctec Electronics presents the ***RocGen Plus*** *for your personal production of various video presentations. Create your own text and titles with spectacular Amiga graphics and, using the* ***RocGen Plus****, combine your favourite video with the studio enhancements of overlay, dissolve and invert (keyhole) effects.*



Genlock PLUS con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea, video ed RGB passante, doppia dissolvenza, inversione, porta esterna Key

ROCTEC

- 13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 25

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

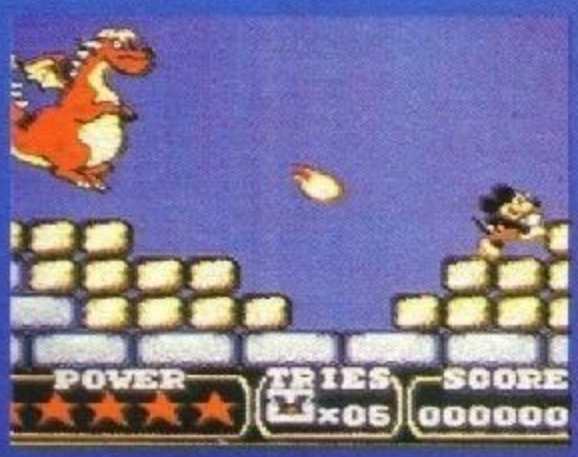
http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER SYSTEM

SEGA

MICKEY MOUSE II

Dopo essersi cimentato in coppia con Paperino nel Mondo dell'Illusione, ecco il mitico Mickey tornare a scorrazzare tra piattaforme, blocchi e mostri fumettosi in una seconda puntata un po' all'insegna del remake: lo schema di gioco ricorda molto da vicino quello della prima escursione di Topolino sul Master System e comunque avrete il vostro bel daffare nei tredici livelli che compongono il gioco. Vi ritroverete a combattere con il drago Elliot (quello del film con cartoni e live action misti) e con entità di varia provenienza (ci sono reminiscenze egiziane, inca e molto altro). Che altro dire: il topo più famoso del mondo è tornato!



Ormai tutti i giochi con i personaggi di Disney sono attesi come la manna dal cielo; in effetti, visti gli ultimi felicissimi trascorsi non si può fare a meno di avere grosse aspettative. In questo senso Mickey Mouse II non delude: come gioco di piattaforme ha veramente tutte le carte in regola per diventare un hit per Master System. La grafica propone degli scenari ben dettagliati e diversificati ma per quanto riguarda il look è l'animazione e la raffigurazione dei personaggi che è veramente da Oscar: certi sprite sono stupendamente nitidi e colorati, tanto che non sfigurerebbero nemmeno su una console superiore. Il gioco in sè ha in pratica mantenuto le qualità del predecessore: molti oggetti bonus, tante splendide ambientazioni e stanze nascoste pronte per essere scoperte. In questo senso ci potrebbe essere un piccolo senso di delusione, perché rimane praticamente identico al primo come schema di gioco. In se è comunque un gran bel platform: a voi la scelta.

PAOLO CARDILLO

SI GIOCA COL MOUSE!

Cioé con Mickey Mouse. Sostanzialmente in questa puntata non è cambiato poi molto dalla precedente: Topolino usa le stesse tecniche per far fuori i nemici; queste ultime, come molti sapranno, implicano che il mitico sorcio salti sulla testa degli avversari o che gli tiri addosso dei blocchi che trova lungo il cammino. Non mancano naturalmente i bonus che sono nascosti in alcuni forzieri. Questi ultimi potranno risultare utili anche per uscire da un livello: impilati consentiranno a Topolino di raggiungere uscite poste a volte molto in alto sopra i padiglioni auricolari del sorcio.

GRAFICA

▲ *Svariati e ben fatti i fondali, bellissimi gli sprite*

85

SONORO

▲ *Musichette divertenti diverse per ogni livello*
▼ *Scarsi gli effetti sonori*

76

GIOCABILITA'

▲ *Conserva le migliori caratteristiche da platform*

85

LONGEVITA'

▲ *Vi ci vorrà tempo prima di arrivare al tredicesimo...*

88

GLOBALE

87

Topolino è ancora in forma, per quanto non proponga un gioco piattaformicamente originale. Grafica accattivante.

AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■■□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■■

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

SUPERNES SUPERNINTENDO
+ ALIMENTATORE + JOYPAD
+ CAVO SCART
L. 288.000

OFFERTA
SUPERNES COMPLETO
+ STREETFIGHTER II
L. 428.000

GIOCHI SUPERFAMICOM

3DGolf Simulation	L.	98.000
Acrobatic Mission	L.	128.000
Adventure Island	L.	98.000
Aliens Vs Predator	L.	158.000
Amazing Tennis	L.	148.000
Arcataiser	L.	68.000
Big Run	L.	88.000
Cacoma Knight	L.	98.000
Combat Libes	L.	138.000
Cosmo Game	L.	128.000
Darius III	L.	88.000
Darius Twin	L.	78.000
Devil Boy (Novità)	L.	168.000
Dimension Force	L.	98.000
F- Zero	L.	118.000
F1Super Circus Limited	L.	138.000
Fatal Fury	L.	158.000
Final Fight	L.	138.000
First North Star Ken 6	L.	158.000
Flying Hero	L.	138.000
Goemon	L.	138.000
Golden Fighter Coin- Up	L.	158.000
Gradius 3	L.	98.000
Gun Force	L.	118.000
Gundam 91	L.	88.000
Hole In One	L.	98.000
Humana Grand Prix	L.	138.000
Hyper Zone	L.	118.000
Jerry Boy	L.	118.000
Joe & Mac 2	L.	138.000
Joe & Mac Adventure	L.	138.000
Joe Boxing	L.	128.000
Lemmings	L.	78.000
Metal Jack	L.	148.000
Mickey Magic Adventure	L.	148.000
Mystery Circle	L.	118.000
Othello World	L.	118.000
Pebble Deach Golf	L.	148.000
Power Althlete	L.	128.000
(Tipo Street Fighter II !)		
Prince of Percia	L.	128.000
Pro-Football	L.	98.000
Pro-Soccer	L.	98.000
Professional Baseball	L.	98.000
Psyco Dream	L.	88.000
R-Type	L.	78.000
Ranma 1/2	L.	148.000
Rocketeer	L.	58.000
Rockyjoe Box	L.	128.000
RPM Rancing	L.	98.000
Rushing Beat II	L.	158.000
(Il nuovo Street Fighter II !)		
Serpaint Trio	L.	138.000
Sim Earth	L.	98.000
Song Master	L.	98.000
Soul Blazer	L.	68.000
Star Wars	L.	158.000
Street Fighter II	L.	188.000
Strikegunner	L.	88.000
Super Birdie Rush	L.	148.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Chinese World	L.	108.000
Super Dimension Force	L.	98.000
Super F1 Circus	L.	138.000
Super F1 Hero	L.	148.000
Super Fire Pro Wrestling	L.	98.000
Super Ghouls & Ghost	L.	108.000
Super Kick Off	L.	128.000
Super Mario Kart	L.	138.000
Super Pang	L.	118.000
Super S.W.I.V. (Novità)	L.	128.000
Super Smash TV	L.	88.000
Super Stadium	L.	78.000
Super Valis	L.	88.000
Super Volley II	L.	148.000
The King Rally 93	L.	138.000
Thunderspirit	L.	98.000
Tiny Toons (Cartoon)	L.	148.000
Top Racer II	L.	128.000
Turtles Ninja Tmnt4	L.	128.000
Wonder Boy Magic Adv.	L.	108.000
WWF Wrestling Mania	L.	128.000

GIOCHI SUPERNES

Amazing Tennis	L.	128.000
Bart's Nightmare	L.	138.000
Blazeon	L.	128.000
Chessmaster	L.	118.000
Chuck Rock	L.	128.000
Desert Strike	L.	128.000
Drakken	L.	118.000
F-Zero	L.	118.000
Harley Harmengeous Adventure '93 (Novità)	L.	148.000
Home Alone 2	L.	128.000
Hook	L.	128.000
Legend of Mistical Ninja	L.	138.000
Madden Football '93	L.	138.000
Mickey's Magic Quest	L.	138.000
NCAA Basketball	L.	118.000
NHL Hockey '93	L.	138.000
On the Ball	L.	138.000
Paper Boy 2	L.	98.000
Pilot Wings	L.	98.000
Prince of Percia	L.	138.000
Push Over	L.	128.000
Q* Bert	L.	138.000
Rampart	L.	138.000
Road Riot	L.	138.000
Robocop 3	L.	118.000
Rocketeer	L.	68.000
Romance 3 Kingdom 2	L.	139.000
RPM Racing	L.	108.000
Smartball	L.	128.000
Soul Blazer	L.	118.000
Street Fighter II	L.	158.000
Super Battle Tank	L.	138.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Double Dragon	L.	118.000
Super Mario Kart	L.	118.000
Super Mario World	L.	118.000
Super Play Off Football	L.	118.000
Super Scope Bazooka	L.	138.000
Super Soccer	L.	118.000
Super Tennis	L.	118.000
Thunderspirits	L.	118.000
TKO Boxing	L.	118.000
TMNT4 Turtles	L.	118.000
Top Gear	L.	118.000
Ultraman	L.	118.000
Un Squadron	L.	118.000
Wheel of Fortune	L.	128.000

SUPERNES BAZOOKA
CON 6 GIOCHI
L. 138.000

NOVITÀ !
JOYPAD L. 38.000

PRO-S ARCADE
JOYSTICK PER MEGADRIVE E SUPERNES
L.68.000

Word League Soccer	L.	128.000
WWF Wrestlingmania	L.	138.000
X-Man Spiderman	L.	128.000
Xardion	L.	138.000
Y's 3	L.	128.000
Zelda 3	L.	128.000

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RUSHING BEAT 2

EPPUR SI MUOVE!

Il repertorio di mosse di Rushing Beat 2 è abbastanza classico: nel mucchio troviamo pugni, calci volanti e non, rincorse con gomitata finale, mosse ravvicinate più un'immancabile mossa speciale (basta premere il pulsante associato) che però sottrae un po' di energia dopo l'uso. Da sottrarre dalle mani dei nemici o reperibili per terra sono anche ordigni come pietre, coltelli, spranghe, fucili, tubi, mazze e altro ancora. Non mancano anche gli "spuntini" dona-energia: cioccolato, formaggio, torte, mancano solo gli invitati!

Beh, non male questo Rushing Beat 2. Rispetto al predecessore la grafica è stata migliorata: gli sprite sono nitidi, vivaci e hanno una buona animazione. Molto belli i tizi con le braccia meccaniche che vi sollevano per il collo e vi danno una bella scrollatina! La musica è abbastanza trascinante anche se forse l'avrei preferita un filino più dura. Il gioco si mantiene su livelli abbastanza classici ma nel complesso è buono, forse l'unico difetto è di avere poca varietà nei nemici. In compenso però la varietà non manca nelle opzioni: a parte il gioco "normale" per le strade, ci sarà da divertirsi anche nello scontro uno-contro-uno e il Time Attack è un diversivo insolito per il quale i programmatori meritano solo ulteriori lodi. In definitiva non raggiunge le vette di Streets of Rage 2 ma c'è proprio parecchio con cui divertirsi.

PAOLO CARDILLO

GRAZIE!

A Console Generation per la cartuccia!

Dopo la prova non proprio esaltante di Rushing Beat, la Jaleco ritorna ora alla carica con il suo seguito, che dovrebbe riparare alla quasi mediocrità del primo titolo. Ci sono un numero maggiore di personaggi tra cui scegliere, un modo Versus, che non è un pretore romano ma come molti sapranno significa "contro" e si riferisce allo scontro uno-contro-uno, ed è stato conservato il modo a due giocatori. Il pretesto per menare le mani è il ritorno nelle strade della gang di teppisti di Mr Big, che ha la solita caratteristica di goderci a seminare panico e terrore in città. Non aspettavate di meglio per potergli chiudere definitivamente la bocca...

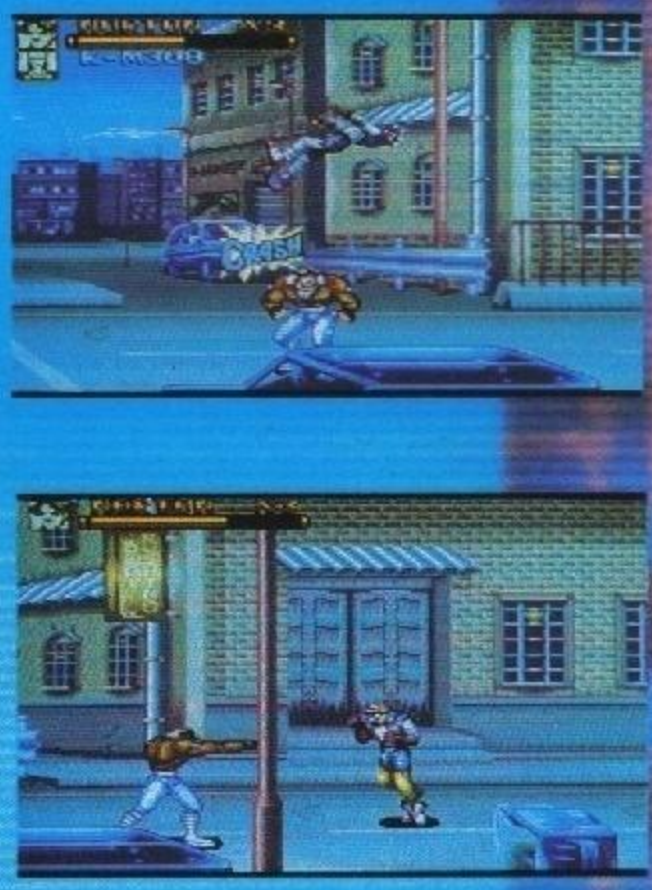
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INQUE INTREPIDI RAGAZZI

ccoli! In Rushing Beat 2 sono cinque i vostri oli con i quali disfare ossa e rompere enischi. Eccoveli qui di seguito:
ck Norton: Il tipico figaccione del gruppo, tto lealtà e muscoli.
uglas Bild: una belva, ha 47 anni ma essuno ha mai osato dirgli che è il più cchio.
rd J.: il vero "mostro" del gruppo. 2 metri r 110 chili di muscoli concentrati.
azan: parenti famosi nel cinema? Scherzi a rte su codesto individuo non si può fare essuna supposizione, dato che la sua proenienza è ignota.
endy Milan: rossonera da una vita. Ah, ah. realtà è solo la "tipa" del gruppo. Le mensioni sono minori ma i cartoni ugualente devastanti.



C'E' MODO E MODO

In Rushing Beat 2 ci sono modi e sottomodi tutti da provare. Il gioco a uno o due giocatori è quello classico in cui da soli o con un amico si combatte in un tipico picchiaduro a scorrimento (alla Final Fight, Streets of Rage etc.). Esiste però anche un modo Vs in cui si combatte contro il computer o un amico alla Street Fighter ma non solo: esiste anche una opzione di Time Attack (in genere si trova nei giochi di Formula Uno...) in cui dovrete mettere ko il maggior numero di nemici nel minor tempo possibile: in questo caso subirete un assalto globale senza precedenti!

Avete presente quelle cose di cui si dice "senza macchie", "onesto" e via dicendo? Ecco, secondo me Rushing Beat 2 è così: non è sconvolgente ma è artigianalmente perfetto. Mentre ci giocate non vi sentirete esaltati fino al midollo come per uno Streets of Rage 2 ma il divertimento non mancherà di certo. Tutto è ben fatto: dalle animazioni fluide agli sprite puliti, dagli scenari alle orecchiabili musiche. In più ci hanno messo dentro delle ulteriori opzioni che non fanno che aumentare la longevità del gioco: il Vs Mode offre un discreto picchiaduro testa-a-testa e un simpatico e originale Time Attack in cui sfogherete la violenza nella maniera più beota. In definitiva un gioco molto vario e completo, con un look impeccabile: consigliato.

SIMON CROSIGNANI

SUPER NES

JALECO

GRAFICA 88

▲ *Tutto ok: animazioni, fondali e uso dei colori*

SONORO 80

▲ *Musiche molto gradevoli*

GIOCABILITA' 85

▲ *Un divertimento completo tra Normal, Vs Mode e Time Attack!*

LONGEVITA' 88

▲ *Due picchiaduro in uno più un diversivo*
▼ *Corto in versione Normal*

GLOBALE 86

In una sola cartuccia due tipi diversi di picchiaduro con un'optional di contorno. Una "guida" completa per tutti gli amanti del genere!

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■■□□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER NES

IGS

ALIENS VS. PREDATOR

Tratto direttamente dal fumetto, ecco lo scontro tra due esseri che hanno fatto un po' la storia dell'ultima generazione di film di fantascienza. Beh forse un pochino di più il primo (cioè Alien) e un pochino meno il secondo ma penso che condividerete con me l'opinione che sono entrambi delle memorabili entità aliene. Ebbene, si dà il caso che il Predator ami molto i teschi e che quelli a banana degli Aliens siano tra i più ambiti da ogni cacciatore siderale; si dà anche il caso che questi ultimi siano parecchio duri a morire. Per questo lo scontro sarà infernale: il Predator va a suon di pugni, calci e colpi di cannoncino (quello che ha sulla spalla) mentre gli alieni sputacchiano bava e menano mica male. Peggio di così!

GRAFICA 84

▲ *Belli i fondali e ben fatti gli sprite*

SONORO 80

▲ *Musiche che ben si adattano all'atmosfera del gioco*

GIOCABILITA' 80

▲ *Tieni, maledetto alieno!*

LONGEVITA' 78

▲ *Non dura tanto, ma finchè dura ci si diverte*

GLOBALE 79

Un picchiaduro senza acuti ma con dei protagonisti che da soli bastano a far scatenare istinti distruttivi

AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

GRAZIE!
A Console Generation per la cartuccia!

FINCHÉ SI MENANO TRA DI LORO...

Il titolo sembra imparziale, ma in realtà in Aliens Vs. Predator è quest'ultimo a fare la parte del protagonista. C'è in realtà un modo a due giocatori (con mosse cambiate) ma è uno scontro che è da considerarsi un optional: ci si batte uno con Alien, uno con Predator ed è finita lì. Nella sezione principale del gioco sarete sempre nei panni del Predator guardandovi dagli attacchi di alieni con tratti somatici diversi (alcuni con calotta, altri senza), degli strizzafaccia che fuoriescono dalle uova e anche dai cosiddetti "chestbursters" (gli sfondatorace) uno dei quali veniva alla luce dal petto di Kane nel primo Alien. I colpi del Predator sono quelli convenzionali, a parte quello con il cannoncino che però ha bisogno di un tempo di carica. Alla fine di ogni livello vi attende un megaalieno con un esoscheletro sempre più contorto.

? ***Fa sempre piacere vedere vecchi amici sui nostro monitor casalingo, e dei personaggi che hanno lasciato un segno come il Predator e gli Aliens sono i benvenuti: in questo gioco che li vede entrambi presenti non può certo mancare l'atmosfera. Basta la presenza, anche se in chiave più fumettistica, di quelle calotte oblunghe e dell'inarrestabile cacciatore dello spazio per far venir voglia di "aprire le danze" alla grande. In effetti il pezzo forte del gioco è proprio la presenza di questi due esempi di perfette macchine di sopravvivenza e caccia: gli sprite che li ritraggono sono belli e animati bene e questo basta a rendere il gioco appetibile. Non che questo titolo sia particolarmente originale: quel che si vede è abbastanza convenzionale ma alla fine quella minima atmosfera riesce a prevalere. Un picchiaduro discreto con due ospiti di eccezione.***

PAOLO CARDILLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER VOLLEY II

ROBOZORZI VS AUTOLUCCHETTA

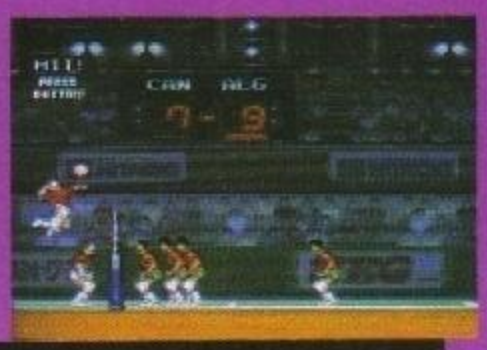
Come molti sapranno, nella pallavolo è fondamentale la schiacciata. Super Volley II consente una gamma di schemi di attacco di facile realizzazione: la "veloce" (con lo schiacciatore che si alza ancora prima che l'alzatore abbia toccato palla); la finta, con la palla alta e lo schiacciatore che finta un primo salto; la doppia finta con uno schiacciatore che si eleva con molto anticipo e poi lascia la schiacciata a un altro saltato poco dopo. Questo e molto altro (muro compreso) può essere effettuato in questo gioco, con un realismo davvero grandioso e semplicemente usando un tasto e un movimento del joypad. La cosa pazzesca di SVII è che c'è pure un campionato dei robot: preparatevi a traiettorie ad angolo retto e a zig zag che rendono il gioco molto più movimentato.

Anche se gli manca una dimensione, ho sempre ritenuto Super Volley un grande esempio di simulatore sportivo: mai come in questo gioco infatti "si vedono gli schemi" e penso che ogni appassionato di pallavolo potrà solo impazzire per un gioco così. Davvero tutte le tattiche possibili sono state incluse e vengono eseguite con un grande tasso spettacolare (le animazioni sono perfette, bella anche la deformazione della palla); penso anche che tutti gli altri giocatori potrebbero sentirsi un po' "costretti" con un gioco simile, visto che alla fine gli schemi si ripetono e il gioco potrà sembrare un po' palloso. Ma la Video System ha pensato anche agli "altri" e ci ha sbattuto dentro un campionato dei robot con traiettorie imprevedibili che mettono a dura prova i riflessi del giocatore. In questo modo il gioco è diventato molto più appetibile da parte dei "non addetti", con un indice di divertimento molto più alto. Alla fine questo Super Volley II diventa straconsigliatissimo per gli appassionati di questo sport e gradevole per gli altri. Non male.

PAOLO CARDILLO

Scandalo! Clamoroso! Si ritorna alle due dimensioni di Pong! Calma ragazzi, non è una tragedia. Lasciò interdetti un po' tutti anche quando uscì in sala giochi, ma poi scoprirono quant'era giocabile!
Ebbene sì, la pallavolo a due dimensioni della Video System arriva anche sul Nintendo a 16 bit e, oltre alla "piattezza", si porta dietro anche un bel po' di spettacolo sportivo: le animazioni dei giocatori sono mitiche e guardate che schemi che fanno! Ma se è uguale al primo perché si chiama Super Volley II? Provate un po' a guardare meglio: c'è il campionato femminile e anche quello dei robot! Roba da giapponesi!

GRAZIE!
A Console Generation per la cartuccia!



SUPER NES
VIDEO SYSTEM

GRAFICA 88
▲ *Un perfetto ritratto dell'"atto sportivo"*

SONORO 60
▼ *Va bene che è funzionale ma potevano farlo un po' meno palloso!*

GIOCABILITA' 87
▲ *Gli aficionados ci si incolleranno, i robot divertiranno gli altri*

LONGEVITA' 82
▼ *Un po' di ripetitività potrebbe scoraggiare qualcuno...*

GLOBALE
84
Un bello spettacolo sportivo con un po' di divertimento arcade anche per chi odia la pallavolo

AZIONE	■■■□□
STRATEGIA	■■■□□
ORIGINALITA'	■■□□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIG HIT

RANMA 1/2 2

Ehm, scusate ma da un po' di tempo a questa parte la redazione non è più molto nipponizzante: per esempio io (sono Paolo, come va? - Paolo) di fumetti giapponesi capisco poco ma mi sembra di ricordare che nelle strisce di Ranma si parla di una ragazzina che se bagnata dall'acqua cambia sesso. La tipa mi pare che abbia come padre un panda o forse è solo un suo amico, insomma se vi piacciono davvero i picchiaduro che vi frega di trame e antefatti, tanto più che se sono giapponesi sono le solite beotate! Alla fine quel che conta è il divertimento e questo seguito ne ha da vendere davvero, e soprattutto ha i migliori personaggi della storia dei picchiaduro, giuro!

I personaggi di Street Fighter 2 sono ormai entrati nella storia dei videogiochi: ci sono gli omaccioni Ken e Ryu, l'essere bestiale Blanka, il combattente di scuola zen Dhalsim. Sì, sono dei bei personaggi. Ma sapete cosa vi dico? Gli sprite di Ranma 2 sono molto meglio! Praticamente nelle animazioni di 'sto gioco è racchiuso il meglio della più aberrante follia nipponica, dovete davvero vederlo per crederci! Davanti a certi combattimenti vi sarà impossibile non crollare sul pavimento dalle ghignate e forse non riuscirete nemmeno a giocare! Per il resto, ma solo per il resto, vi posso confermare che Street Fighter 2 mantiene ancora salda la sua posizione di capolista nella categoria: Ranma 2 ha infatti meno mosse e in generale è inferiore nella possibilità di utilizzo di svariate tecniche di attacco e difesa. Mi domando però se qualcuno dopo aver visto le animazioni di Ranma 2 non comincerà ad avere qualche dubbio su che picchiaduro comprare tra Ranma e il solito SF2!

PAOLO CARDILLO

GRAZIE!

A Console Generation per la cartuccia!

PICCHIARSI DAL RIDERE

Non ci sono parole per descrivere le mosse di Ranma 1/2 2: si possono tranquillamente accostare a normali pugni e calci ma la loro natura è ultrabeota. Il panda per esempio utilizza una specie di cartello per mazzuolarvi per bene, il Re vi tira addosso una sorta di dado (e si ripara dietro a una carta) e c'è inoltre chi utilizza una specie di paletta in stile giapponese. Ogni personaggio dispone di una mossa speciale che va dalla successione rapidissima di pugni al solito globo di energia concentrato ma tutto il resto è pura follia tutta da sperimentare!

Ah ah, ah ah, eh eh, non ce la faccio più, ho lo stomaco occluso dalle risate, ma sono dei geni 'sti tizi della Masna! Ma come hanno potuto concepire dei personaggi simili senza essere subito ingaggiati dalle più famose case di produzione di cartoni giapponesi? Giuro che dopo aver visto le beotate presenti in Ranma 2 le vostre partite Street Fighter 2 potrebbero iniziare a diminuire! Il panda è semplicemente irresistibile, troppo obesolde, troppo beota e quella tizia che tira fuori dalle maniche 200 aggeggi al secondo? Fantastico, grandioso, qualcosa di unico. Le animazioni sono dei veri capolavori! Vogliamo parlare del gioco in se? Discutiamone: le mosse sono abbastanza convenzionali e i personaggi non hanno l'intelligenza artificiale di quelli di SF2. Nel complesso Ranma 2 si potrebbe definire un gran bel picchiaduro ma in più ha quei personaggi che sono da impazzire! E' così che si potrebbe contrastare Street Fighter 2!

SIMON CROSIGNANI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MODI & MODE

Ranma 1/2 2 (che facendo i calcoli sarebbe Ranma 1: qui c'è sotto qualcosa... - Paolo) propone una rosa di 12 personaggi. Costoro si possono affrontare secondo tre opzioni che sono quelle a uno e due giocatori e quella "torneistica". Le prime due è inutile che ve le stia a spiegare, la terza è invece interessante: a turno si sceglie un proprio combattente e si formano così due squadre. A turno si affronteranno due rappresentanti di ciascuna squadra e alla fine il giocatore che avrà vinto più incontri si sarà aggiudicato il torneo.

UN GIOCO DOZZINALE

I 12 personaggi di Ranma 1/2 2 sono quanto di più beota si potesse includere in un picchiaduro: nel numero ci trovate un panda gigante, un toro, il "Re" delle carte da gioco e quando iniziamo ad avvicinarci ai soggetti più umani scopriamo che c'è una tizia che tira fuori dalle maniche forbici, mattarelli e altra ferraglia tutta in un colpo solo, nella mossa ufficialmente più beota della storia dei picchiaduro! Il panda è semplicemente da impazzire: la sua goffaggine e le espressioni dementi vi faranno rotolare letteralmente a terra dalle risate! E quella tizia beota che si ripara dietro uno scudo più grande di lei? Scusate tanto ma questi sono dei capolavori di personaggi!

SUPER NES

MASNA

GRAFICA

▲ *I personaggi hanno grafica e animazione favolose*

96

SONORO

▲ *Musichette demenziali in perfetto stile*

88

GIOCABILITA'

▲ *E' come stare in un cartone e in più è un bel picchiaduro*

92

LONGEVITA'

▲ *Facendo i calcoli, i possibili incontri sono in totale 78: non male*

90

GLOBALE

90

L'unica pecca è non avere tanta strategia quanto Street Fighter 2: il resto è da antologia

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■□□□
ORIGINALITA'	■■□□□
BILANCIAMENTO	■■■■■

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CYBERNATOR

Ambientato in un futuro non meglio precisato, Cybernator vede il nostro pianeta terminare tutto il combustibile fossile (carbone, petrolio, gas e simili) destinato alle centrali elettriche della Terra, con il risultato che il calore non arriva più alle casupole di tutto il mondo. La scomparsa del genere umano sembra così divenire una triste realtà, ma fortunatamente, durante un'esplorazione spaziale, gli astronauti scoprono una luna distante ricca di combustibili e iniziano a colonizzarla per spedire il tutto alla Terra. Purtroppo un pianeta rivale sembra essere altresì interessato al combustibile e spedisce un ingente quantitativo di forze al pianeta per recuperare il prezioso carico. Ed è proprio qui che entra in scena il Valken, un robottone dalla corazza ultramassiccia, molto simile a Gundam, piccolo abbastanza per infiltrarsi nei giganteschi incrociatori nemici, ma sufficientemente potente per farli a pezzi! La guerra dura svariati anni fino a quando un giovane guerriero addestrato a comandare un Valken non viene mandato a combattere e a risolvere il conflitto e quel guerriero siete proprio voi!

PUGNI PERFORANTI!

Il vostro chassis da combattimento è equipaggiato con tutte le ultissime armi studiate dagli scienziati terrestri.

IL VULCAN - si carica automaticamente, è totalmente computerizzato e può sparare dieci colpi al secondi prima di ricaricarsi.

IL PUGNO - realizzato in granito con una copertura di titanio, il Pugno può fare a pezzi qualsiasi lega metallica o roccia con pochi colpi ben piazzati. Utilissimo nei combattimenti ravvicinati e in aree ristrette.

LO SCUDO - l'armatura del Valkien è ultraresistente, ma per far durare ancora più a lungo la sua energia potete utilizzare lo Scudo per proteggervi dal fuoco pesante.

IL JETPACK - come potrete facilmente immaginare ci vuole un'incredibile potenza per manovrare il Valken, anche perché questa macchina può spiccare anche salti quando le cose si mettono veramente male. Per aumentare l'elevazione gli ultimi modelli incorprorano un jet-pack che permette di librarsi nell'aere per qualche secondo semplicemente premendo il pulsante di fuoco.

I BOOSTER - Questi piccoli razzi situati nei piedi del Valken permettono al nostro eroe di muoversi sulle piattaforme a una velocità supersonica così da poter sparare ai nemici prima ancora che questi si accorgano di cos'è successo.

Sebbene sia d'accordo con Simon per le inutili pause testuali, penso che non sia il caso di considerarle più di tanto: Cybernator è una vera figata! Lo sprite principale è influenzato largamente dal robot Gundam già presenti nei vari titoli "super deformed" disponibili per il Super Nes e il gioco è uno sparatutto come difficilmente ne avevamo visti prima d'ora. L'azione comincia dura al primo livello e diventa umoristica-ridicola intorno al terzo quadro, tanto che se riuscirete ad arrivare alla fine vi sarete fatti anche un sacco di risate. La grafica poi è eccezionale con un sacco di esplosioni che riempiono lo schermo e con il tutto che viaggia a 700 chilometri all'ora! La giocabilità è tremenda (in senso positivo, ovviamente) e sarebbe stato anche meglio senza tutte quelle interruzioni inutili. Se dovete comprare uno sparatutto quest'anno cercate di assicurarvi Cybernator e non ve ne pentirete!

MAD MAX

ALABARDA SPAZIALE!

Visto che ogni Valken costa circa 7 milioni di dollari, dovete in ogni modo cercare di farvelo durare il più a lungo possibile. I power up sono scarsi, ma solitamente appaiono proprio quando ne avete bisogno. Per ottenerli dovete fare a pezzi alcune scatole metalliche speciali oppure balstare alcune unità robotiche. I tre tipi di power up sono:
[H] - restituisce un po' di energia e protezione laser all'armatura
[P] - potenzia l'arma da voi scelta per infliggere ancora più danno
[W] - regala un'arma extra da usare in situazioni disperate

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LAME ROTANTI!

Comandare il Valken non è proprio facilissimo e in alcuni casi, come quando vi muovete sulle piattaforme, dovrete davvero dare il massimo. Il joypad non è ridefinibile, ma ci sono quattro tipi di controllo. Ecco descritto il nostro preferito:

A - per sorvolare velocissimamente il terreno in una nuvola di polvere

B - premetelo una volta per saltare e due per tirare un calcio volante

X - per scegliere l'arma. Volete una semplice pistola o un lanciarazzi termonucleare a ricerca calorica? Qui è dove dovete prendere questo genere di decisioni

Y - per sparare. C'è poco da aggiungere, ma ricordatevi di ricaricare l'arma alla fine di ogni caricatore.

L - per bloccare l'angolo di sparo del vostro mitragliatore

R - per attivare lo scudo di protezione del vostro Valken

Ueilà! Cybernator è uno sparatutto veramente eccezionale! C'è più roba da blastare in questo gioco di quanta ne possiate immaginare e per sopravvivere dovrete veramente impegnarvi a fondo. Lo sprite del Valken è della grandezza perfetta e vi dà un'idea ottima del suo peso e della sua potenza. Anche l'animazione è massiccia e vedere il nostro mezzo che si muove avanti e indietro scaricando tonnellate e tonnellate di armi è un vero sollazzo. Non parliamo dei tocchi mitici, come i marines nemici che riescono a saltare fuori dai loro veicoli prima di esplodere, si mettono a correre sul ponte e tentano di farvi la pelle anche da lì! Nei livelli più avanzati si mettono anche a tirare granate e dovrete usare al cento per cento la vostra mitragliatrice per farli a pezzi. Insomma. Per farla breve, tutta la redazione è impazzita per questa cartuccia, ma personalmente la ritengo inferiore ad Axelay e Super Aleste. Tanto per cominciare ci sono solo tre crediti e se morite in un livello dovete ricominciare dall'inizio. In più le pause costanti di testo inutile (spesso lungo quattro o cinque paragrafi), spezzano troppo l'azione. Per concludere, Cybernator è uno dei migliori sparatutto disponibili per Super Nes, ma non il migliore.

SIMON CROSIGNANI

ATTENZIONE!

ATTENZIONE!

Se volete procuravi una copia di Cybernator, cercate di acquistare la versione europea o americana. Il gioco è infatti pieno di testo e a meno che non conosciate il giapponese, una cartuccia nipponica non è proprio il massimo della vita. La descrizione delle avventure del nostro personaggio e le ultime notizie interplanetarie, comprese quelle dello svolgimento della guerra, spuntano un po' ovunque e siccome il tutto dipende dalle vostre azioni...

GRAZIE A CONSOLE GENERATION PER QUESTA CARTUCCIA!

SUPER NES

NINTENDO

GRAFICA

▲ *Sprite curatissimi e animazioni da coin-op*

89

SONORO

▲ *Bello, ma forse alla lunga stancante*

83

GIOCABILITA'

▲ *L'azione è frenetica...*
▼ *Ima ci sono fin roppe interruzioni inutili*

83

LONGEVITA'

▲ *Una bella sfida per tutti gli amanti del genere*

87

GLOBALE

88

Un ottimo sparatutto, ma considerando che è della Nintendo forse era lecito aspettarsi un filino di più.

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■□□□
ORIGINALITA'	■■■■□
BILANCIAMENTO	■■■□□

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIG HIT

JIMMY CONNORS' TENNIS

Nel corso degli anni abbiamo potuto ammirare un sacco di famosi campioni di tennis e sebbene Jimmy Connors sia uno dei più conosciuti, bisogna ammettere che non raggiunge i livelli di fama di John McEnroe o Bjorn Borg. Però sia John che Bjorn hanno avuto dei videogiochi a loro dedicati e persino Jahangir Khan, il re dello squash, è stato "immortalato", videoludicamente parlando, grazie alla Krysalis, quindi non possiamo che accogliere con grandissima gioia un gioco dedicato al vecchio Jimbo. Siamo ancora più felici per il fatto che il gioco sia eccezionale e siamo triplamente contenti (vabbè, adesso non esageriamo... - Simon) del fatto che a realizzarlo sia stata una casa europea e non i soliti statunitensi e nipponici. Non siamo così felici della versione Megadrive, ma questo è un altro discorso...

IL PARADISO DEI MENU

In Jimmy Connors' Tennis ci sono un sacco di menu, tornei e opzioni varie che fanno la gioia dei fanatici di simulazioni sportive. Una delle più utili è senza dubbio quella di Training: un sacco di giocatori di tennis professionisti sono a vostra disposizione per fare pratica. Tutti i vostri colpi saranno messi a dura prova, a cominciare dal rovescio fino ad arrivare al gioco sotto rete e al più importante di tutti quanti, il servizio. Se riuscirete a battere bene, infatti, potrete scalare le classifiche mondiali in breve tempo, quindi... Dateci dentro!

Finalmente abbiamo un serio avversario per Super Tennis sul Super NIntendo! Jimmy Connors' Tennis ha più tiri e molto più potenziale di qualsiasi gioco di tennis che abbia mai visto! Gli sprite sono animati alla perfezione, lo scrolling e l'accuratezza dei colpi sono grandissimi e ci sono tonnellate di giocatori computerizzati pronti a farvi sudare le fatidiche sette camicie! Il tutto, ovviamente, è presentato in un modo a dir poco eccezionale: i menu sono fantastici e completissimi, ma quello che veramente sollazza è l'uso del Mode 7 anche nello schermo dei tornei. Se poi comprate l'adattatore multi-player avrete una cartuccia destinata a durare fino al 2097!!! Insomma, per capirci, Jimmy Connors' Tennis è veloce, è divertente ed è semplicemente incredibile: persino la colonna sonora fa cadere le mascelle! Forse non è così immediatamente giocabile come Super Tennis, ma alla lunga si rivela migliore e più completo. Se volete una bella cartuccia per il Super Nes compratevi immediatamente questo gioco: probabilmente è il miglior gioco di tennis disponibile sul mercato!

PAOLO CARDILLO

NON C'E' DUE SENZA QUATTRO

La cosa che più stupisce di jimmy Connors' Tennis è la possibilità di giocare contro tre avversari umani! Ogni combinazione di gioco è pronta per essere sfruttata: umano e computer contro umano e umano, umano e computer contro computer e computer, quattro umani e così via. L'opzione quattro giocatori è resa possibile da uno speciale adattatore multi-player che sarà ben presto disponibile dal vostro videogiochivendolo di fiducia. La Ubisoft lo metterà infatti in commercio insieme al suo prossimo titolo per Super Nes, il fantastico Dynablaster! Era ora che qualcuno ci pensasse!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COLPI A GO-GO

Una delle peculiarità di Jimmy Connors' Tennis è rappresentata senza alcun dubbio dalla grande quantità di colpi a nostra disposizione. Non ci credete? E allora beccatevi quest'elenco, uomini di malafede!

L - Servizio effettato/tiro con effetto a sinistra

SU - Per muoversi in su/tiro lungo

SINISTRA - Per muoversi a sinistra/tiro a sinistra

GIU' - Per muoversi in giù/tiro corto

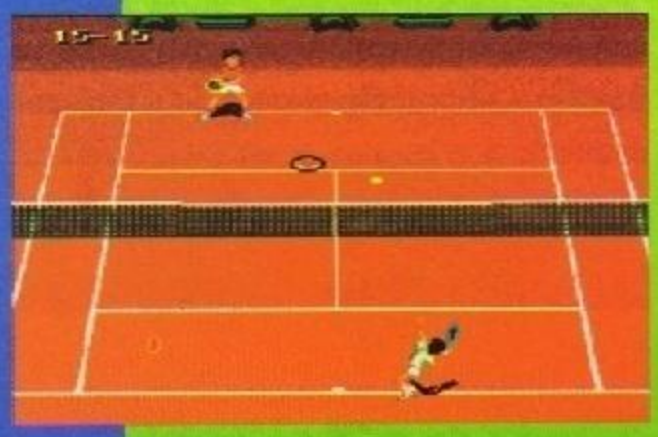
DESTRA - Per muoversi a destra/tiro a destra

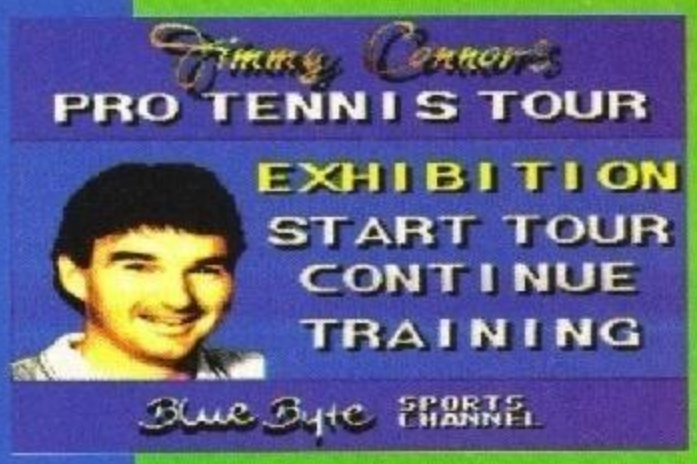
R - Servizio effettato/tiro con effetto a destra

X - Servizio potente/pallonetto

Y - Servizio normale/palla corta

A - Servizio normale/tiro potente/voleè corta





LA VERSIONE MEGADRIVE

Purtroppo la Ubisoft ha avuto la poco brillante idea di realizzare anche una versione Megadrive di Jimmy Connors' Tennis, con risultati... come potremmo dire... catastrofici. Gli sprite sono minuscoli, la giocabilità è pessima e in generale si ha la sensazione di giocare con il vecchissimo tennis dell'Activision per Atari VCS, piuttosto che con una simulazione tennistica per Megadrive. Peccato...

GRAZIE A CONSOLE GENERATION PER QUESTA CARTUCCIA!

Aaaargh! Ma siamo impazziti? Ma diamo i numeri? Da quando in qua le software house europee fanno dei giochi così belli e giocabili per le console nipponiche? Ragazzi, dopo la semi-delusione di David Crane Amazing Tennis (David, nun ce lo dovevi fà!) finalmente una simulazione di tennis con le palle (un'altra così e puoi andare a lavorare per Consolefobia - Max, Paolo & Vincent)! Le prime parite, a dire il vero, sono un po' incasinate perché ci sono una miriade di colpi ed è facile incasinarsi con i tasti di fuoco, ma dopo una mezz'oretta potrete godere appieno della completezza di Jimmy Connors' Tennis e metterete un'inserzione sul giornale per vendere Super Tennis, visto che non ci giocherete più. Oltre alla giocabilità, comunque, va premiata anche la realizzazione tecnica e in un periodo in cui escono (stranamente) un sacco di porcherie per Super Nes fa piacere vedere l'ottimo livello raggiunto dai nostri colleghi transalpini. A questo punto aspettiamo i primi giochi italiani per Super Nes e Megadrive, sperando che siano dello stessa qualità di quelli targati Delphine e Ubisoft. Ah, quasi dimenticavo: mentre aspettate comprate Jimmy Connors' Tennis!

SIMON CROSIGNANI

SUPER NES

UBISOFT

GRAFICA

▲ *Sprite curati e animazioni dettagliate sono più che sufficienti per una simulazione di tennis.*

89

SONORO

▲ *Musiche ottime ed effetti sonori buoni.*

85

GIOCABILITA'

▲ *Divertente, giocabile e con il modo a quattro giocatori semplicemente divino.*

93

LONGEVITA'

▲ *Destinato a durarvi per mesi e mesi e mesi e mesi...*

91

GLOBALE

93

Insieme a Super Tennis, la miglior simulazione di questo sport per il 16bit Nintendo.

AZIONE	■	■	■	■	■
STRATEGIA	■	■	□	□	□
ORIGINALITA'	■	□	□	□	□
BILANCIAMENTO	■	■	■	■	■

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BEAST II - ELECTRONIC ARTS

Ecco che la Bestia ritorna sul Megadrive con connotati un po' diversi dal precedente titolo: stavolta in effetti per sortilegi vari ha riacquistato le sue sembianze umane. Forse per questo la Psygnosis aveva deciso di trasformare il gioco in un arcade adventure con qualche puzzle: se c'è un uomo al posto di una specie di animale, ci dovrà esser più intelligenza per risolvere degli enigmi. Sofismi beoti a parte, bisogna dire che la EA ha un po' stravolto le cose: se nella versione Amiga si poteva interagire con i personaggi per ottenerne aiuti qui vi viene tutto fornito su un piatto d'argento. Inoltre se non si fa tutto nell'esatto ordine si deve ricominciare tutto daccapo. Per il resto ha dei validi elementi da platform d'azione ma con i vari difettucci e solo un discreto titolo e nulla più.

MEGADRIVE	
GRAFICA	84
SONORO	89
GIOCABILITA'	79
LONGEVITA'	75
GLOBALE	76

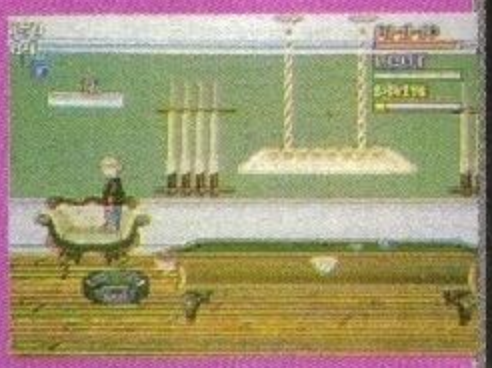
RISKY WOODS - ELECTRONIC ARTS

Questo è il secondo gioco di azione con piattaforme dell'Electronic Arts di questo mese: sembra che la casa americana, dopo tonnellate di simulatori sportivi e di volo, si sia convertita ai buoni vecchi platform. Risky Woods ne è un esempio tutto sommato discreto: nel gioco ci sono un sacco di mostri diversi da eliminare e un bel po' di armi da raccogliere. Il gioco ha un buon tasso di giocabilità ma bisogna anche dire che risente di una certa mancanza di varietà nell'azione di gioco: si ha la sensazione di dover fare la stessa cosa per tutta la durata di Risky Woods e questo è un difetto determinante che non lo fa apparire un capolavoro. Con un po' di inventiva si poteva fare di meglio.

MEGADRIVE	
GRAFICA	80
SONORO	78
GIOCABILITA'	78
LONGEVITA'	82
GLOBALE	79

HOME ALONE - SEGA

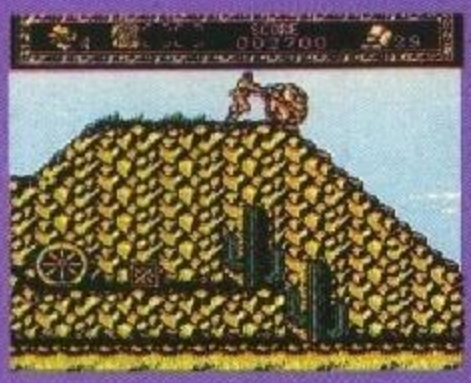
Il bambino più odioso della storia del cinema torna sui nostri schermi ma mentre da qualche altra parte è già arrivato alla seconda puntata, qui siamo ancora alla prima. Home Alone riguarda ancora il primo episodio della saga e vi vede ovviamente nei panni del piccolo moccioso impegnato contro i soliti due criminali. Il gioco ha una caratteristica molto interessante che è quella dell'assemblaggio degli oggetti per produrre ordigni fantasosi: mettiamo che trovate un pallone, una balestra e della colla; potrete assemblarli per produrre una specie di fucile sparapalloni. La cosa era molto acchiappante solo che è stata male inquadrata nell'ambito dello schema di gioco: alla fine ci si riduce ad aspettare in varie locazioni l'arrivo dei tizi e vedere che effetto fanno le proprie trappole e il gioco diventa decisamente una gran rottura. Peccato, perché quella dell'assemblaggio degli oggetti era un'idea parecchio interessante.



MEGADRIVE	
GRAFICA	67
SONORO	70
GIOCABILITA'	49
LONGEVITA'	48
GLOBALE	48

YOUNG INDIANA JONES - JALECO

Non so perché ma le avventure del giovane Indiana Jones non mi hanno mai intrippato particolarmente: mi sembravano più una lezione di storia per i piccoli con un po' di azione come contorno. Fortunatamente nel gioco è tutta un'altra storia: il piccolo Indy parte con la sua fida frusta e pian piano reperisce pistole, fucili, granate che gli serviranno ovviamente per sbarazzarsi di nemici di ogni nazionalità (non solo nazisti!). Il gioco è divertente anche se un po' frustrante: Indy ha la tendenza a morire spesso e volentieri visto che si trova con poche difese a disposizione. Questo può dar fastidio anche se qui e là sono sparsi cappelli che restituiscono una unità di energia e ci sono varie vite extra e cinque continue. La grafica dà un tocco "nazionale" caratteristico a tutti gli schermi e insomma ci troviamo di fronte a un gioco d'azione abbastanza buono: provare per credere.



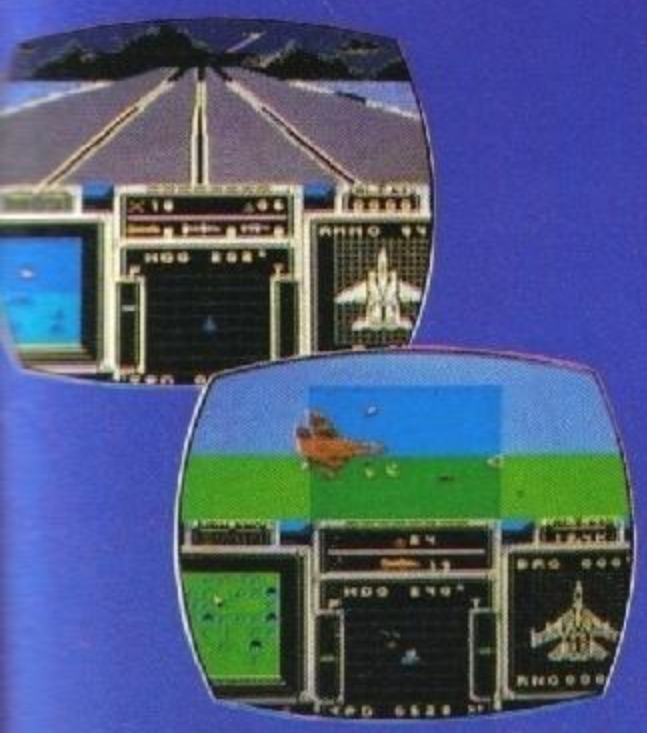
NES	
GRAFICA	77
SONORO	66
GIOCABILITA'	62
LONGEVITA'	75
GLOBALE	78

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F-15 STRIKE EAGLE



? *Beh, la Microprose ci ha provato... Quello che è venuto fuori è un gioco che ha un bel po' di distruzione da distribuire ma ha uno scenario che lascia un po' straniti. Il paesaggio si muove un po' a scatti e i bersagli non sono molto distinguibili, ma d'altronde non ci si poteva aspettare molto. In ogni caso se volevate vedere qualcosa di avionico sul Nes probabilmente F-15 vi ammallerà con la sua bella strumentazione e le armi tipiche dei simulatori seri anche se alla fine forse vi rimarrà la sensazione di aver partecipato a una specie di tiro al bersaglio travestito da simulatore. Non che l'aspetto arcade dispiaccia in genere ai nessisti, ma da uno scontro aereo io mi aspetto qualcosina di più...*

MAD MAX

Riuscite a immaginare una cosa meno probabile di un simulatore sulla console a 8 bit della Nintendo? Beh, in realtà non è neanche la prima volta che succede ma quando uno sente un nome come quello della Microprose e lo vede accanto a quello del Nes non gli vengono in mente delle cose fattibili. E invece il colosso americano ha deciso che qualcosa di simulativo si poteva fare anche sull'8 bit, trasformando il suo megasimulatore di F-15 in un doveroso gioco arcade ma con tutta la strumentazione e i dispositivi necessari.

MISSILI E SIMILI

F-15 anche sul Nes ha le sue belle caratteristiche da aviosimulatore bellico: ha una serie di sei scenari di cui uno dedicato alla Libia e gli altri tutti a Irak/Kuwait! La strumentazione di bordo comprende la mappa della zona con i vostri obiettivi, il segnale di missili a infrarossi o radar, le icone dei missili in uso, la manetta, un orizzonte artificiale e così via. Le armi da usare sono tra le più classiche: Sidewinder e AMRAAM come aria-aria e Maverick come aria-terra. Non mancano nemmeno bengala e chaff per dirottare i missili in arrivo.

NES

MICROPROSE

GRAFICA 66

▲ *Ci hanno messo l'essenziale: bersagli aerei e terrestri*

SONORO 55

▼ *I rumori delle battaglia e poco più*

GIOCABILITA' 65

▼ *Schema semplicistico di gioco*

LONGEVITA' 68

▼ *Non dura poi tanto*

GLOBALE

65

Un tentativo apprezzabile di portare un po' di aviodivertimento sul Nes. I risultati sono tutto sommato sufficienti.

AZIONE	■■■□□
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NES

OCEAN

GRAFICA

▲ *Niente da ridire: fumettosa e... adatta al genere platform*

88

SONORO

▲ *Il sonoro? C'è anche il sonoro? Sinceramente non mi ha colpito, ma non dà neanche fastidio...*

75

GIOCABILITA'

▲ *In alcuni punti bisogna correre, in altri occorre pensare, ma il tutto possiede la giusta difficoltà.*

84

LONGEVITA'

▲ *I livelli non sono pochi e rimane sempre qualche angolino nascosto da esplorare.*

65

GLOBALE

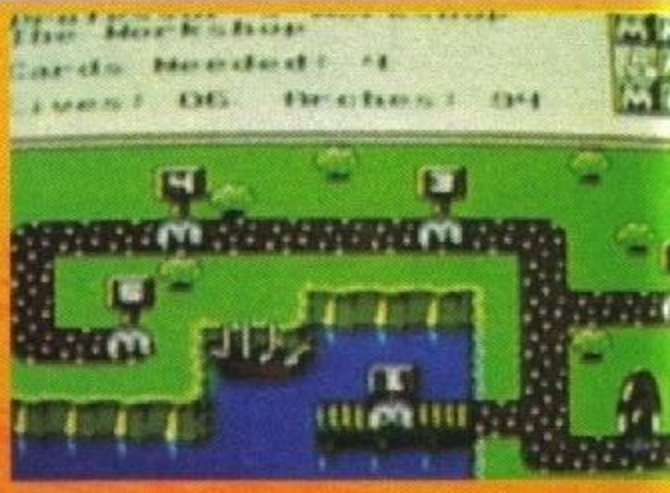
63

Godibile sia dai patiti del genere che dai negati; non fermatevi all'impressione dei primi quadri: più avanti c'è di meglio!

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■■□□
ORIGINALITA'	■■□□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

MCDONALDLAND

L'ho sempre detto che il campeggio fa male; peggio ancora è mettersi a leggere in tenda prima di addormentarsi! Questo è quanto hanno fatto Mick e Mack, che così sono stati trasformati magicamente nei protagonisti dell'avventura che avevano letto prima di assopirsi: eccoli quindi impegnati ad aiutare il clown Ronald McDonald, che è stato derubato della Borsa Magica dal perfido Hamburglar... crash, sbang, patapumfete... ehm, tranquilli, non è successo niente: è solo caduto qualcosa dalla mia scrivania perché mi sono rotolato dalle risate leggendo la traduzione sul libretto d'istruzione - "Fregarolo"! Comunque è inutile aggiungere che Freg... Hamburglar non è solo, ma ha sguinzagliato una quantità di buffi animaletti, tanto fumettosi quanto letali per l'incolumità dei nostri eroi.



Tutto sommato devo ammettere che McDonaldland ha superato la prova "arcade": come in sala giochi a me piace provare i giochi senza leggere prima il libretto d'istruzione, per verificare se è giocabile lo stesso. Dopo un iniziale "Oh no, un altro clone di Super Mario!" devo dire che, pur ispirandosi palesemente a SMB2, questo McDL è abbastanza acchiappante, offrendo qualche "carineria" che non dispiace persino a un non-patito del platform-game come il sottoscritto. Non mi interessa molto che i simbolini da raccogliere sembrino semplicemente il logo di McDonald o che vengano scambiati per fantasmagorici "archi d'oro": posso solo dirvi che è uno dei pochi platform che mi ha fatto divertire più di quanto mi abbia fatto disperare... E se a voi questo sembra poco...

MAURIZIO MICCOLI

UN PIZZOTTO, UNO SPAGHETTI "VERDI", PATATINE, MAIONESE...

...oops, scusate, forse ho sbagliato fast food... comunque state tranquilli, non si tratta di un clone di Burger Time: non bisogna cioè raccogliere salsicce, cetrioli e companatico vario. Il nostro compito è molto più platformoso: dobbiamo destreggiarci con salti, supersalti, scorciatoie e trucchetti vari per raccogliere le tessere che formano un puzzle, che dobbiamo completare per poter accedere al livello successivo. Le tessere sono nascoste in alcune scatole contraddistinte dalla "M" di McDonald, situate in posti quasi inaccessibili; non mancano neanche numerosi box che regalano vite extra, le quali possono essere ottenute anche negli schermi bonus, che appaiono quando abbiamo raccolto un centinaio di "M" (che corrispondono alle monete di SMB). Non sarà difficile ed esteso come SMB, ma poco ci manca!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

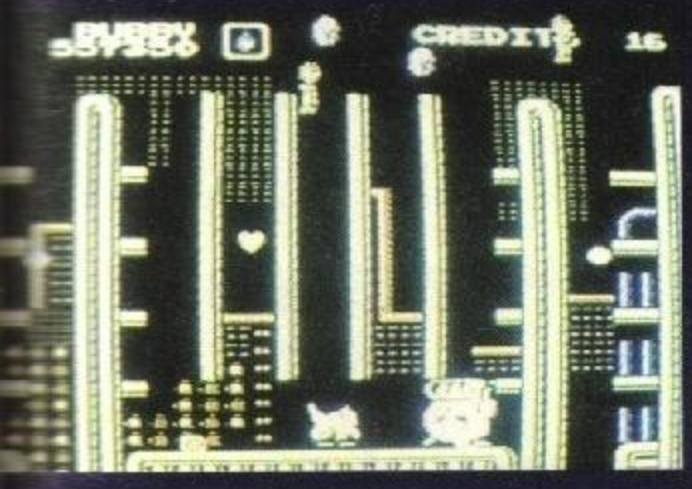
http://www.oldgamesitalia.net/

PARASOL STARS

NES

OCEAN

Bub è tornato! Una volta stella dei dinosauri di *Bubble Bobble* e *Rainbow Islands*, ha ora recuperato le sembianze umane per continuare nella sua missione contro il vile Barone von Blubba! Il malvagio barone sembra voler insistere nei suoi nefasti propositi ed è compito del paffutello ragazzino afferrare il suo magico ombrello e raccattare una marea di bizzarre diavolerie prima che il Barone e i suoi scagnozzi facciano qualcosa di inenarrabile agli amici di Bub. Impugna quindi il tuo ombrello, dimostra la tua incredibile astuzia e cavalca il brivido di quest'opera dell'Ocean, conversione dell'ultimo coin-op della trilogia della Taito. E mi raccomando... non fate sciocchezze: questa è una lotta all'ultimo sangue!

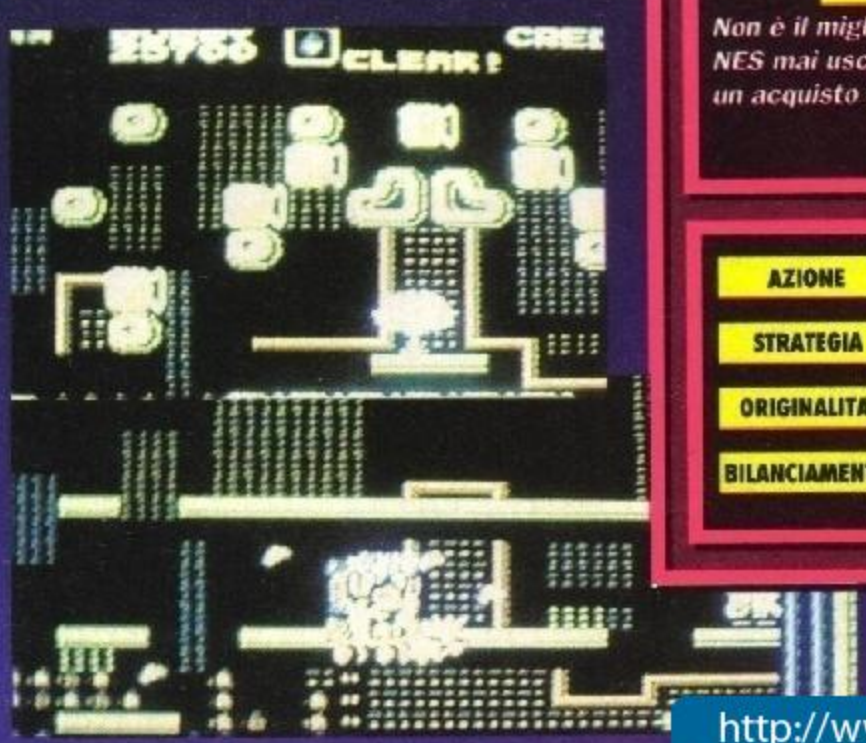


MEGLIO IL MATTARELLO O L'OMBRELLO?

Scommetto che avete sempre pensato che un ombrello potesse servire soltanto per ripararsi dalla pioggia o per fare i dispetti ai passanti, schizzandogli negli occhi con le goccioline di pioggia, vero? Non è così se lo state usando contro Blubba e i suoi accoliti: in Parasol Stars siete dotati di un ombrello magico che vi permette di stordire i nemici e poi di ucciderli con le gocce d'acqua che avrete raccolto.

CHE BELLO! LA CACCIA AL GIOIELLO!

Come nei due antenati, anche in *Parasol Stars* una delle caratteristiche principali che distinguono il gioco è la miriade di oggetti bonus segreti, che chiedono soltanto di essere raccolti! Infatti eliminando i cattivi di turno nel giusto ordine si apriranno porte nascoste che vi condurranno in questi stupendi stage. Molte altre sorprese vi permetteranno di incrementare in maniera sostanziosa il vostro punteggio.



Ormai pensavo di essermi stufato di questi platform-game "carini" dopo tre anni di gioco, ma se devo essere onesto l'aver giocato a Parasol Stars sul NES mi ha fatto ricordare come siano ben fatti. Graficamente il gioco non è certo un gran sconquasso, così come non lo erano i suoi predecessori, ma sono tutti un vero spasso e l'azione è molto fluida. Nemmeno il sonoro è da buttare, sebbene alla lunga possa risultare un tantino monotono. Ma quello che fa decisamente emergere Parasol Stars dalla massa dei platform-game è la sua enorme giocabilità.

E' infatti la giocabilità l'elemento che differenzia questo gioco dalla massa: non si può certo negare che Parasol Stars possieda in abbondanza questo ingrediente vitale! Vi acchiapperà all'istante dall'inizio e sarete "costretti" a giocare ancora e ancora... Vagonate di nemici, bonus a profusione e una sfida perenne sono gli elementi che rendono Parasol Stars un gioco da non perdere: fateci un "giro" e sarete d'accordo con me!

PAUL RAND

GRAFICA

▲ *Sprite giapponesoti e ultrafumettosi, tipici del Sol levante*

83

SONORO

▲ *Musiche divertenti e orecchiabili*
▼ *Scarsa varietà negli effetti sonori*

85

GIOCABILITA'

▲ *Non è il seguito di Bubble Bobble e Rainbow Island mica per niente!*

90

LONGEVITA'

▲ *Ne passerà di tempo prima che lo finirete!*

89

GLOBALE

88

Non è il miglior platfoorm per NES mai uscito, ma è comunque un acquisto consigliatissimo.

AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■■□□□
ORIGINALITA'	■■■□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Commodore

B.C.S.

TEL.(02) 8464960
FAX.(02)89502102

ORARIO NEGOZIO
9.30 - 12.30
15.30 - 19.00
LUNEDI'

VIA MONTEGANI,11 A MILANO

VENDITA ANCHE PER *CORRISPONDENZA*

KICKSTART 2.0
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
£. 69.000

KICKSTART 1.3
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
£. 69.000

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
£. 65.000

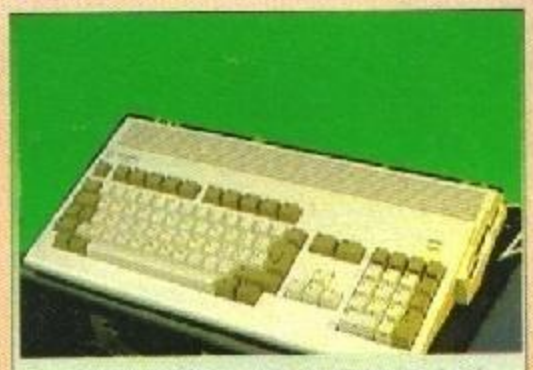
ESPANSIONE PER AMIGA 600 PORTA LA MEMORIA A 2MB
£. 120.000

ESPANSIONE INTERNA 512KB. L.60.000
ESPANSIONE INTERNA 1.5MB L.180.000
ESPANSIONE INTERNA 2MB....L.250.000
ESPANSIONE 2/8MB A2000....L.280.000
ESPANSIONE EST.A500 2MB.. L.340.000

MODEM 2400 ESTERNO
V21-22-23-22BIS-MN5
9600 FAX-VIDEOTEL
ECCEZIONALE PER AMIGA
CON SOFTWARE PER PC E
WINDOWS 31
£. 350.000

PC 80386SX-25
CABINET DESK
LED VELOCITA'
CHIAVE
ACCESSO
2 MEGA RAM
HD40
MEGABYTE
DRIVE 1.4MBYTE
VGA COLORE
TASTIERA 102

COMPRESO DELL' IVA
AL 19% £.990.000



AMIGA 1200 A PREZZO FAVOLOSO
SOFTWARE AMIGA DOS 3.0 IN ITALIANO
1MEGA ROM,2B RAM ESP.A 10MB
RISOLUZIONE 1280X512 A 256 COLORI
£.780.000

AMIGA 600 1 MEGA RAM
GARANZIA COMMODORE
ORIGINALE
£.489.000

L.349.000
HD40MEGABYTE PER AMIGA 1200
AMIGA 600 FACILE DA INSTALLARE

L.125.000
SCHEDA AUDIO PER PC COMPATIBILE
ADLIB E SOUND BLASTER

L.79.000
DIGITALIZZATORE AUDIO
PER AMIGA STEREO COMPLETO
DI PROGRAMMA DIMOSTRATIVO
IN ITALIANO.

L.235.000
KARAOKE PER AMIGA E VHS
10 BASI MUSICALI CON
MICROFONO PROFESSIONALE
ED EFFETTI SPECIALI .

PER PC L.69.900 AMIGA L.59.900

OGNI GIORNO RICEVIAMO
D'IMPORTAZIONE
PROGRAMMI PER AMIGA-
PC - MEGADRIVE- LINKS-
GAME BOY ECC. TELEFONA !

SOFTWARE DIDATTICO PER AMIGA
PC IBM E COMPATIBILE.
ITALIANO ,MATEMATICA,INGLESE
PER LA 5 ELEMENTARE E
LE 3 MEDIE.

A4000

AMIGA 4000 CON HD130MB
GARANZIA ORIGINALE
COMMODORE
£.3.850.000

NOME COGNOME: jac
INDIRIZZO E N.CIVICO
CAP.CITTA'E PROVINCIA
PREFISSO E N.TELEFONICO
FIRMA SE MINORENNE UN GENITORE

DESCRIZIONE	COMP.	PREZZO

ORDINA DIRETTAMENTE TELEFONANDO AL (02)8464960 FAX(02)89502102
O SPEDISCI IL TAGLIANDO IN B.C.S. --- CONSEGNE ENTRO LE 24 ORE ! !

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LABORATORIO TECNICO RIPARAZIONI PER COMMODORE PC E FAX
PAGAMENTI ANCHE A RATE
POSS E CARTE DI CREDITO IN NEGOZIO VISA

TUTTI I NOMI SOPRA CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. I PREZZI SONO COMPRENSIVI DELL'IVA.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

Principio di Archimede: "Un corpo immerso in un liquido riceve una spinta verticale dal basso verso l'alto uguale al peso del liquido spostato".
OK, benvenuti nell'unica rubrica di CVG che vi insegna qualcosa di utile (raga', parlo dei trucchi; che avete capito?). Volete che il prossimo mese tiri fuori dal mio cilindro qualche altro principio o qualche teorema? Noooo?? Allora se non ricevo un po' di vostri trucchi giuro che.... (basta Max, non essere così cattivo.... - Paolo, Simon e Vince).
OK, l'indirizzo è il solito:

CVG PLAYMASTER
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
VIA GORKI, 69
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

SUPER NINTENDO

SUPER EDF

Per diventare definitivamente invincibili seguite questo trucchetto, mettete in pausa il gioco e digitate: A, B, X, Y, L, R, su, giù, destra, sinistra, questo dovrebbe essere sufficiente per rendervi completamente insensibili alle pallottole.

FINAL FIGHT GUY

Ecco un trucchetto per tutti gli appassionati di questo gioco. Una volta arrivati al quarto livello portete guadagnare energia semplicemente camminando avanti e indietro davanti al cane bianco, ma attenzione a dove mettete i piedi.

MEGADRIVE

JENNIFER CAPRIATI'S TENNIS

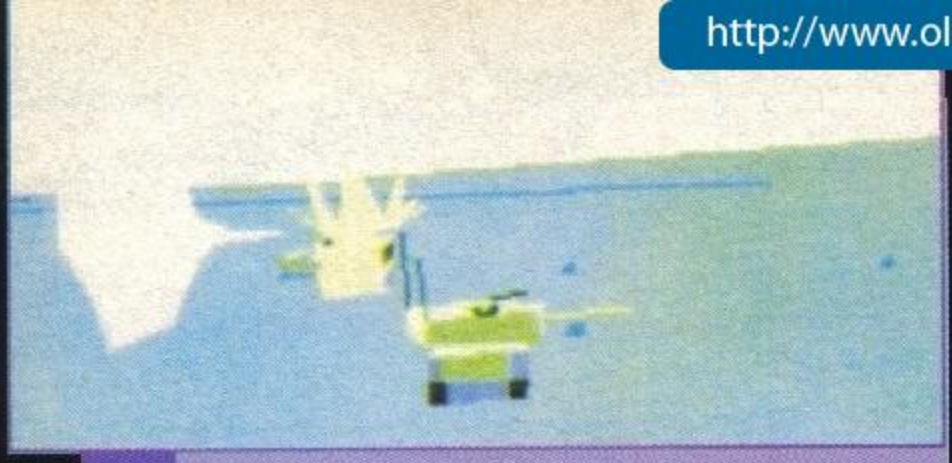
Se volete iniziare una nuova partita (in tutti i sensi) digitate il codice GRAND.SLAM.. (e attenti a farlo esattamente come abbiamo fatto noi). A questo punto otterete due nuovi giocatori (maschio e femmina) molto più in gamba e in grado di dare veramente filo da torcere.

M1 ABRAMS TANK BATTLE

Esiste il salto in alto, il salto con l'asta, il saltimbanco e il salta carro armato. Aspettate il

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Demo Screen, digitate B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C, quindi iniziate; a questo punto le vostre armi dovrebbero essere molto più potenti

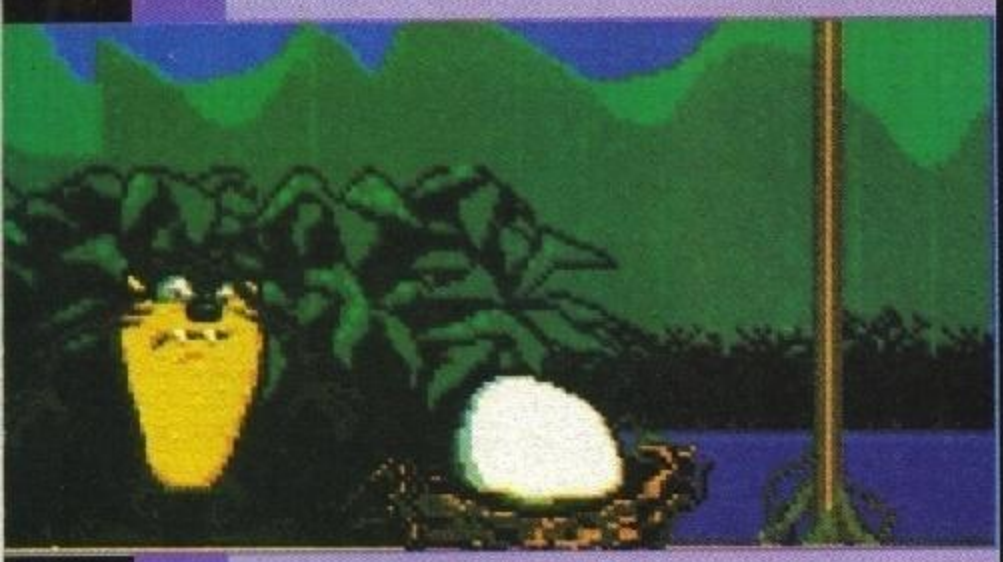
THUNDERFORCE IV

Quante volte vi dobbiamo dire di scrivere sempre il vostro nome? Altrimenti come farete a diventare

famosi? Questo nostro Mister X ci ha mandato un trucchetto per ottenere alcune EXTRA TUNES; è necessario comunque completare il gioco (in bocca al lupo!), accedere al menu opzioni e digitare A per iniziare, Divertitevi!!!

TAZMANIA

Per selezionare il livello di difficoltà del gioco, sulla prima videata (quella con il titolo) basterà



digitare, A, B, C, iniziando assieme e facendo la stessa cosa con il joypad. A questo punto potrete selezionare un livello.

JOHN MADDENS '92

Volete vincere il Superbowl anche voi? Acchiappatevi 'sti codici:

Atalanta contro Oakland a Atalanta - DCMYRLLJ
Buffalo contro Chicago a Chicago - BPS89YH4
Washington contro Oakland a Washinghton - B0B6DCHR
Tampa Bay contro Buffalo a Tampa Bay - DGNW8TT5
Seattle contro New Orleans a New Oerleans - C29XVK31
San Francisco contro Oakland a San Francisco - DSFC2Y6T
Los Angeles contro Buffalo a Los Angeles - D77VJWG1
Green Bay contro Buffalo a Green Bay - CC0B9LH5
Miami contro Washington a Washington - CS7SSJMD

NES

DUCK TALES

Trovate il scialuppa, se la quinta cifra del vostro punteggio è un sette vincete automaticamente un

bonus stage. Quindi quando avrete un passaggio di ritorno sulla scialuppa, se la seconda cifra del vostro punteggio è un sette, potrete tuffarvi verso alcune nuvole dove arriverà Giro e comincerà a lanciarvi diamanti. Fatelo a ogni livello e diventerete milionari.

JACKIE CHAN

Se volete avere infinite possibilità e ultimare il gioco, quando morite pigiate verso il basso, provare per credere!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER SYSTEM

PSYCHO FOX

In cima alla torre (delle springboards) a Psycho Fox c'è un Warp. Scegliete un tubo, al momento della discesa apparirete ad un altro livello.

DEAD ANGLE

Chi è il geniale lettore che ha trovato questo trucchetto?
Lo voteremo come presidente degli USA !!!
Dunque, collegate i due joypad, quando appare la prima schermata, muoveteli a destra e a sinistra fino a quando udrete un suono. Ora, pressando uno qualsiasi dei pulsanti sul joypad verrete trasportati ad un livello avanzato.

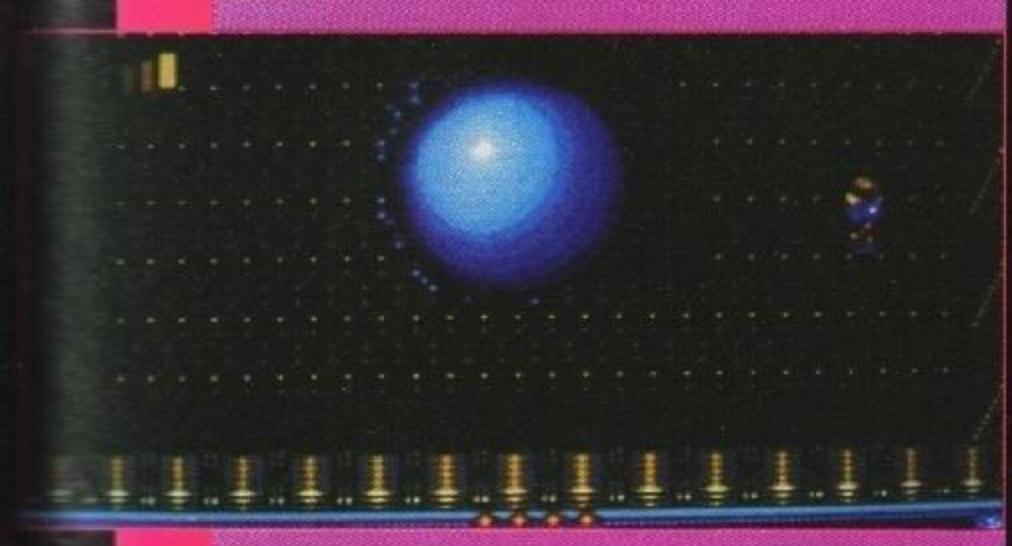
PC ENGINE

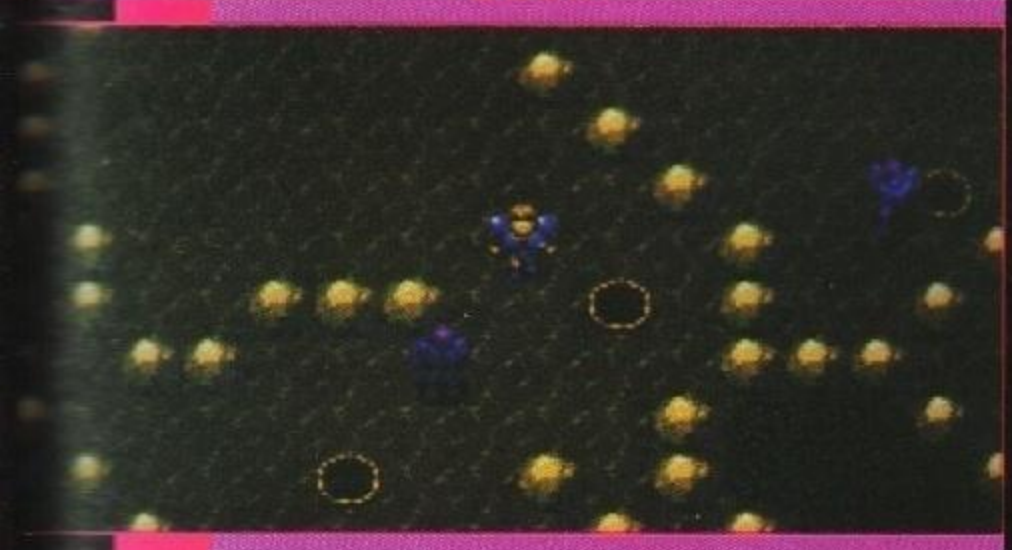
LEGENDARY AXE II

Senza attivare gli interruttori del turbo, quando finite il vostro ultimo uomo pressate II e RUN. Quindi velocemente a sinistra sul pad, otterrete dei crediti.

DUNGEON EXPLORER

Se avete dei problemi a distruggere Natas anche se vi trovate al livello 14, digitate AEPAJ-DPIAA, avrete immediatamente un guerriero del 19esimo livello.





SPLATTERHOUSE

Per settare i controlli sulla massima difficoltà pressate Select e II e shakerate il pad.... sullo schermo dovrebbe apparire la parola HARD. In bocca al lupo!

GALAGA 90

Se vi interessa aumentare il vostro volume di fuoco, quando il titolo del gioco è a video, pigiate

RUN. Al momento di scegliere, prendete una nave singola e il primo pod vi darà una nave tripla.

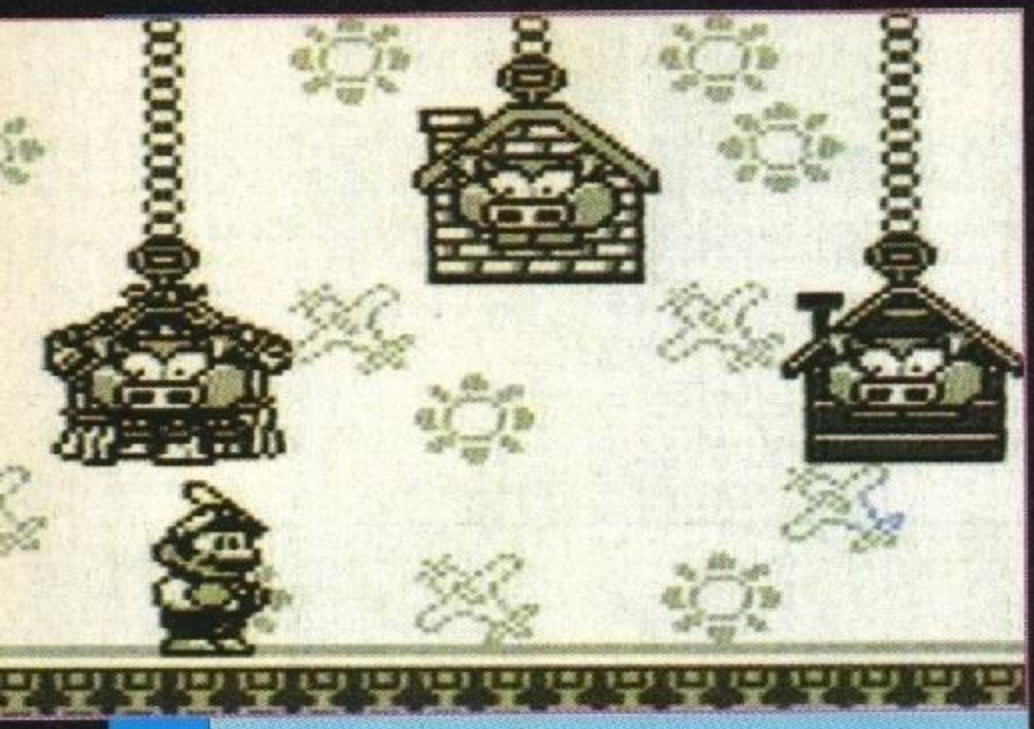
GAMEBOY

SUPERMARIOLAND 2

Dice il saggio: "se una vita è troppo poco prendetene 99"
Ecco un mega-trucchetto per ottenere 99 vite al

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

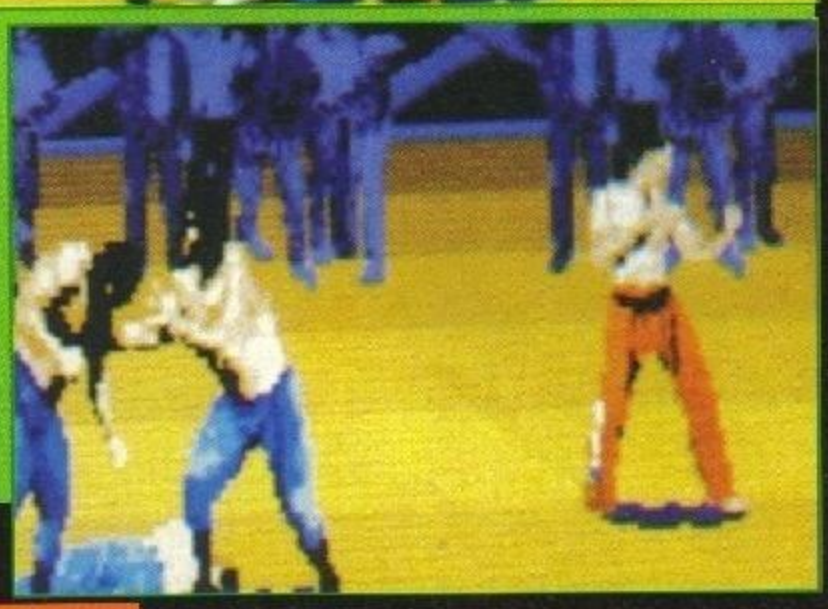


meraviglioso-stupendo-superillo gioco SuperMarioland.
Dopo essere usciti dalla casa a fungo, raggiungete la zona di Hippo ed entrate nella bolla di sapone. Mantenetevi sopra l'acqua e raccogliete monete e BLOCKS, Giungerete al secondo Hippo.
Raggiungerte una fila di quattordici scatole di punti di domanda con vicino una nuvola a forma di freccia. Al di sopra di questa c'è una nuvola quadrata, volate in basso a destra, troverete una borsa con 50 monete. A questo punto dovreste averne raccolte 219 (circa). Uscite da questo livello, ripetendo l'operazione, finché non ne avrete ottenute 999. Andate con le monete nella caverna e giocate con la "fruit machine" usando 999 monete ogni volta. Potrete ottenere dei super premi (anche 50 vite!!). Ripetete il processo fino a quando ne avrete abbastanza.

AMIGA

PITFIGHTER

Provate a digitare LOBSTERS e a digitare 1-0 per selezionare il vostro livello, oppure digitate C per combattere immediatamente.
Vi giuriamo non ve ne pentirete!



DYNABLASTER

Vi servono un po' di codici? Basta chiederli!

2-3 UXGKSGVG
2-5 ROVBLLZP
2-6 ROEBLLZP
3-1 UXKKHWST
3-2 ROCBLOZP
3-6 ROELNOZN
4-1 ROBEWNPL
4-7 ROOCNWEV
5-4 UXVVHOAG
5-7 UXVVJVAT
6-1 UXKVWIAT
6-3 RORBNGEL
7-1 ROABNQZV
7-2 UXCKHIUK
8-3 UXCFWESG
8-5 UXRFWPSG
8-6 ROXFLWZN
8-7 MXHEPBEK
8-8 MXNEPHYL

MEGA-LO-MANIA

Ecco un po' di password per il "mega" (è un gioco di parole!) gioco:

Seconda epoca: QHPCXEWGIHH (170 uomini)
Terza epoca: DRUBLWHGTBN (235 uomini)
Quarta Epoca: KTXADURTFCV (300 uomini)
Quinta epoca: XGFCXMNQOOR (330 uomini)
Sesta epoca: VLFCPOTQOOR (330 uomini)
Settima epoca: TKUCNFNSNON (325 uomini)
Ottava epoca: UMKAXAMKLUD (305 uomini)
Nona epoca: OFBAXURKHIR (300 uomini)

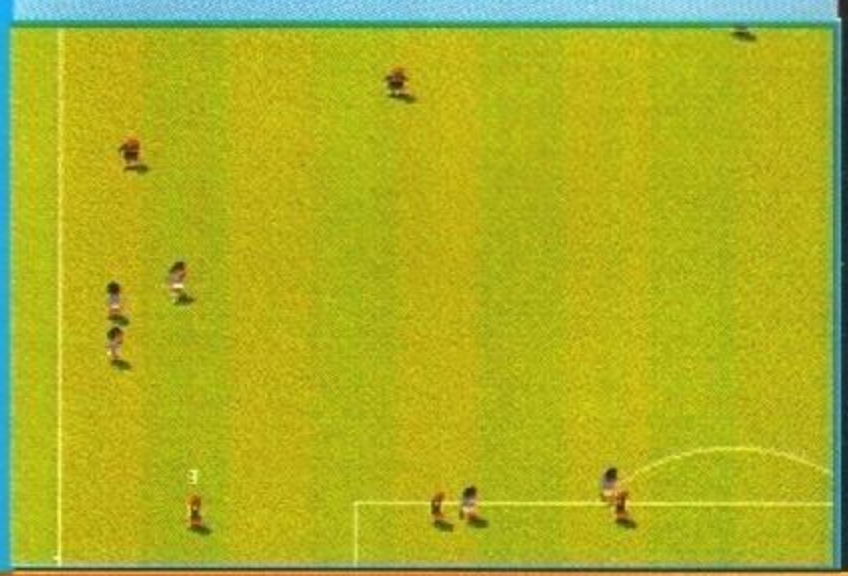
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SENSIBLE SOCCER 1.1

CONSIGLI GENERALI

* Provate a passare la palla al giocatore che vi sta accanto nei calci di punizione al di fuori dell' area di rigore. I difensori della barriera si bloccheranno per un secondo, permettendovi di sbattere la palla nell' angolo della rete con un tiro ad effetto.
* Se la squadra avversaria ha avuto un difensore espulso, il vuoto che lascia nella barriera nei calci di punizione è il posto giusto per farci passare la palla spedendola in rete.
* Malgrado le nuove, migliorate capacità dei portieri, è ancora possibile segnare con facilità. Non dovete far altro che correre su per il campo in linea retta verso uno dei pali. Poi effettuate un tiro violento (senza effetto) appena al di fuori dell' area di rigore, e la palla dovrebbe finire in rete rasentando la traversa. I portieri riescono raramente a parare questi colpi.
* Quando ricevete un passaggio a centrocampo, restate lì e rimanete sulla palla per un po'. Un difensore della squadra avversaria abbandonerà inevitabilmente la sua postazione per correre ad intercettarvi - a questo punto, passate la palla in avanti in direzione della rete. Questo coglierà alla sprovvista il difensore e lascerà smarcati i vostri attaccanti per un tiro in rete.



* Una buona tattica per i calci d' angolo è di effettuare un passaggio corto al compagno che vi è più vicino. Questi crosserà in area dando agli attaccanti maggiori possibilità di colpire di testa.
* I lunghi tiri in diagonale agli angoli della rete funzioneranno ancora contro i nuovi super-portieri, ma non provate a tirare d' effetto perché essi hanno ormai capito la tecnica.
* Per dei bei goal contro squadre deboli, scegliete la formazione di Attacco e passate la palla di appena al di fuori dell' area di punizione della squadra avversaria. I vostri due attaccanti scatteranno verso la porta dandovi numerose occasioni per segnare.
* Se avete un uomo espulso in difesa centrale, richiamate la panchina e cambiate a favore di una formazione più difensiva per colmare la lacuna. Cambiate da 3-5-2 a 4-4-2, da 4-4-2 a 5-3-2 e da 5-4-1 a Defend. Poi richiamate di nuovo la panchina e sostituite il primo centrocampista di turno (il centrocampista più difensivo) con il vostro difensore di riserva. In questo modo non avrete un uomo fuori posizione.
* Passate sempre alla formazione di Attacco se state perdendo a meno di 30 minuti dal termine della partita.
* Qualche volta, quando si sta in difesa, è buona cosa seguire gli spostamenti del giocatore con la palla e coprire la propria rete piuttosto che andare subito in tackle.
* Se desiderate una vera sfida, provate a giocare con una delle squadre d' alto rango del computer con tutti i vostri giocatori fuori posizione. Mettete un attaccante in porta, i difensori in centrocampo eccetera, e lasciate tutti i vostri giocatori di punta in panchina. Giocate in formazione di Attacco per aumentare il tasso di difficoltà e...buona fortuna!

L'ARCOBALENO

NOVITA' SETTIMANALI
dal Giappone
e dall'America

Game Boy
italiano con Tetris
159.000

Game Gear
con Sonic
299.000

NEO GEO
ufficiale con un joistick
599.000

Nintendo
italiano con 2 pad
99.000

VENDITA
per corrispondenza

SPEDIZIONI
in tutta ITALIA

Compravendita giochi usati

NEO GEO — Super Nes — Megadrive
Game Boy — Game Gear — Nintendo

via Cassia, 6c (Ponte Milvio) · ROMA · tel. 33.33.486

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIRE

GUIDA COMPLETA

CONSIGLI GENERALI

USO DEL COLTELLO

Il vostro coltello è un' arma molto potente quando viene usata correttamente ed è essenziale quando si è in missione segreta. Non appena vedete un nemico, gettatevi a terra e aspettate che vi si avvicini. Se non lo fa, strisciate (invece di camminare) verso di lui. Quando siete alla distanza giusta per colpire, alzatevi ed usate il vostro coltello per pugnalarlo oppure, se siete dei professionisti, tagliategli la gola.

USO DELLE ARMI DA FUOCO

Quando adoperate il fucile, stendetevi sempre a terra e sparate, poiché molte delle guardie nemiche non sono in grado di colpirvi a livello del suolo. Sparategli non appena le vedete - se sapete quando appaiono, è possibile sparargli prima ancora che facciano la loro comparsa sullo schermo. Questa tattica viene particolarmente utile quando si tratta di uccidere i membri dei corpi speciali nemici, identificabili dai loro berretti rossi.
Se sapete che dei soldati nemici stanno per comparire e non si trovano alla vostra attuale portata di tiro, preparate il fucile prima di entrare in contatto visivo con essi, così potrete rapidamente sparare in alto e in basso al loro indirizzo. Questo vi evita di dover prendere la mira mentre vi sparano da tutti gli angoli.

USO DELLE GRANATE M26

Queste sono essenziali quando c'è da distruggere le mine terrestri piazzate dal nemico e le si può dirigere verso un punto specifico spostando il mirino attorno al personaggio e mollando il fuoco per lanciare la granata.

(in basso), TANGO 21 (in alto), TANGO 36 (in alto) oppure TANGO 37 (in alto a sinistra). Una volta scovatolo, uccidete lui e la sua guardia di scorta, e abbandonate l'edificio. Giunti a TANGO 28/29, occorrerà usare una granata M26 per uccidere un soldato e distruggere alcune mine terrestri. Ora recatevi al vostro punto di raccolta a TANGO 41.

SECONDA MISSIONE

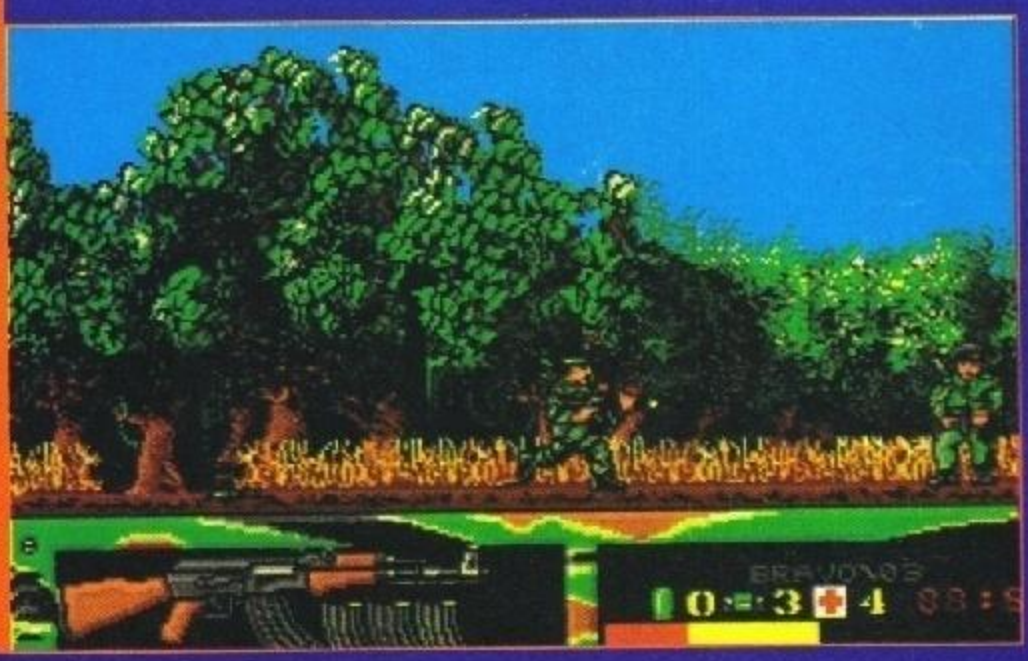
Prendete il seguente equipaggiamento:
Fucile AKM

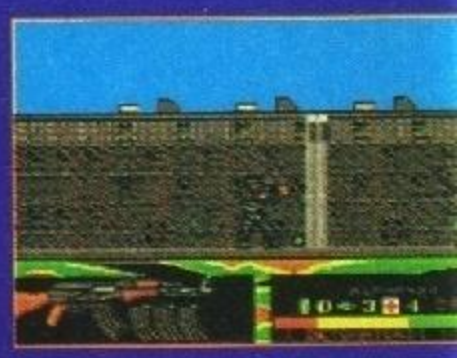
IL "MISSIONARIO" DI FIREFORCE

PRIMA MISSIONE

Prendete il seguente equipaggiamento:
Fucile AKM
9 Caricatori AK47
5 Granate M26
3 Field Dressing Packs
Selezionate il fucile non appena cominciate la missione. Gettatevi a terra sotto l' autocarro e uccidete il nemico che si avvicina non appena compare sullo schermo. Il leader delle forze nemiche (quello col berretto beige) può trovarsi in uno dei seguenti punti: TANGO 8

4 Caricatori AK47
2 Granate M26
2 Field dressing packs
5 Esplosivi C4
Non appena atterrate al punto di sgancio, passate al fucile e uccidete il soldato nemico col berretto rosso. Continuate così finché non raggiungete la prima baracca a BRAVO 7.





GUIDA AL MASSACRO

Ci sono due cose che dovete sapere a proposito di questo gioco: (1) Sta vendendo tantissimo e (2) è dannatamente difficile! Quindi appelliamoci ai creatori di questo gioco, gli Psionic Systems, per alcuni trucchi...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FORCE

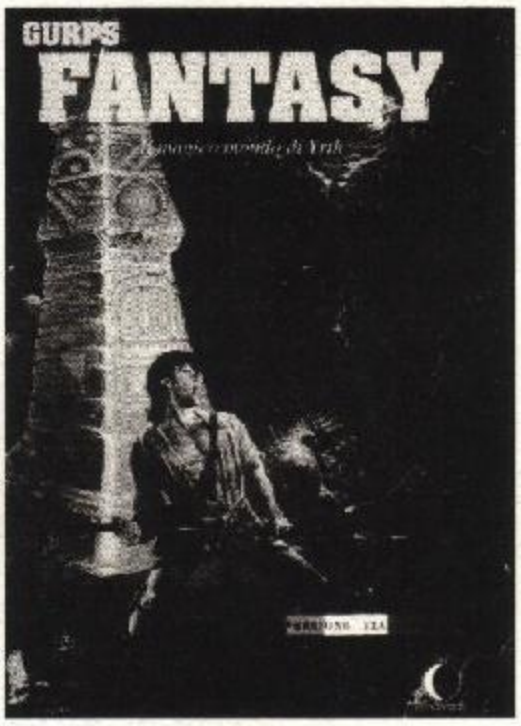
Entratevi e raccogliete il pronto soccorso in caso ne abbiate bisogno, poi uscite e distruggete la baracca con l'esplosivo C4. Per distruggere la baracca seguente a BRAVO 10, dovreste prima uccidere i due soldati situati attorno all' edificio, uccidere il soldato nemico in cima alla torre e finalmente potrete distruggere la baracca. Avrete bisogno di usare un paio di granate M26 dopo aver distrutto la baracca successiva a BRAVO 14, quindi procedete per BRAVO 26 dove potrete guadagnare punti extra facendo saltare in aria la baracca. Ora recatevi al punto di raccolta (BRAVO 29) per completare la missione.

TERZA MISSIONE

Prendete il seguente equipaggiamento:
Fucile M177 CAR 15
5 Caricatori
5 Esplosivi C4
2 Granate M26
2 Field dressing packs
In questa missione, avrete realmente bisogno di ispezionare tutti gli edifici e dovrete tenere la conta dei missili SAM che avete distrutto - ne dovete far saltare cinque per completare la missione. A questo proposito, un buon sistema è quello di

DaS Production
Produttori del Gioco di Ruolo di Dylan Dog e del Mondo di Martin Mystère
Avventure e supplementi per Dylan Dog:
Alta società, Schermo dell'Arbitro, Richiamo dall'Inferno, Attraverso le linee, Labirinti di paura
In preparazione per Dylan Dog:
"Mia è la vendetta"
In preparazione per GURPS:
GURPS Conan
Nuovi giochi:
VAMPIRI
DaS Production Via della Colonna 27
50121 Firenze
DAS Production

GURPS Fantasy



Il primo supplemento per GURPS, un dettagliato mondo fantasy per i giocatori più esigenti.
Ancora disponibile: GURPS Set base

I Giochi dei Grandi

Importazione, distribuzione e vendita per corrispondenza di Roleplaying, Boardgame, Miniature, Accessori, Dadi e Riviste
Richiedete il gigantesco catalogo 91/92
N.B. non vendiamo giochi per computer!

I Giochi dei Grandi
Via A. Cantore 15/b
37121 Verona
Tel. 045/8000319
Fax. 045/8011659

I Giochi dei Grandi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

depositare gli esplosivi senza però farli detonare, poiché in seguito potrete vedere quanti ne avete depositato osservando quanti detonatori sono evidenziati sullo schermo. Procedete per ALPHA 7 e qui, entrate nell' edificio. Uccidete il soldato nemico. Salite le scale, uccidete l' altro soldato nemico, piazzate un esplosivo ai piedi del SAM nella stanza - sempre che ci sia - e perquisite ambedue i soldati per vedere se

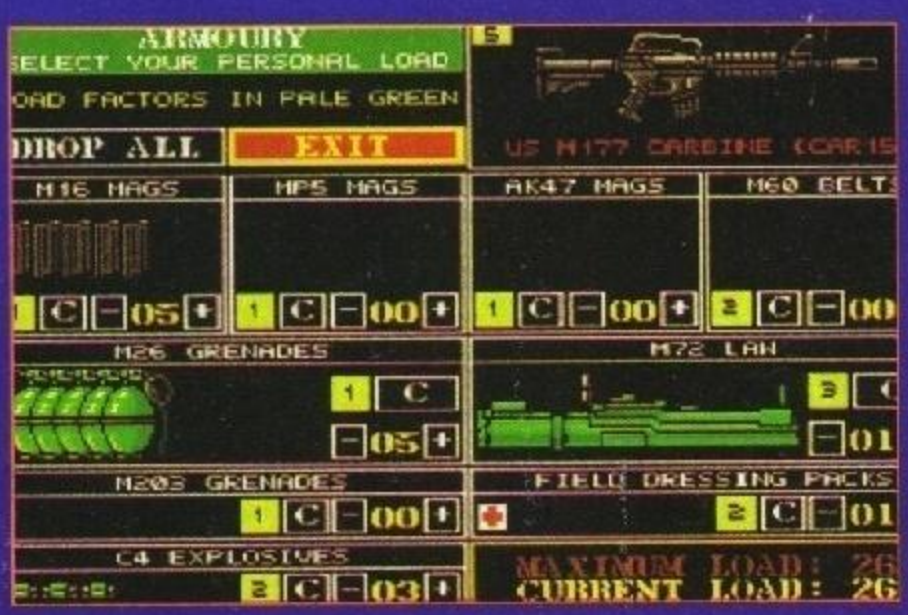
hanno delle munizioni. Uscite e recatevi ad ALPHA 13. Salite sù per la scala e, giunti in cima, entrate attraverso la porta. Seguite le scale in basso e poi scendete le scale dietro la cassa d' imballaggio nella stanza seguente. Dovreste ora trovarvi in una stanza con quattro casse accumulate in modo da formare una T rovesciata. Ditero di esse vi sono altre scale. Scendetele fino a quando non troverete l' uscita dall' edificio, sistemando nel frattempo dell' esplosivo accanto a qualsiasi SAM che vedete. Non oltrepassate l' uscita, ma salite le scale che vi condurranno ad un altro SAM. Distrutto questo, scendete le scale ed uscite. Fuori troverete due soldati ad aspettarvi. Accovacciatevi non appena emergete ed uccideteli,

dopodiché recatevi alla prossima uscita, salite le scale e distruggete qualsiasi SAM che trovate. Trovate l' uscita dall' edificio nel punto ALPHA 27 ma non uscite dall' edificio. Andate invece a destra e sparate non appena entrate nella stanza. Salite le scale, sparate ai nemici e poi andate a destra, dove troverete un altro SAM da distruggere. Andate sù, distruggete qualsiasi altro missile incontriate e tornate giù all' uscita. Abbandonate l' edificio, uccidete il nemico e salite sù per la scala al punto ALPHA 28. Da qui proseguite fino ad ALPHA 33, dove sarete prelevati.

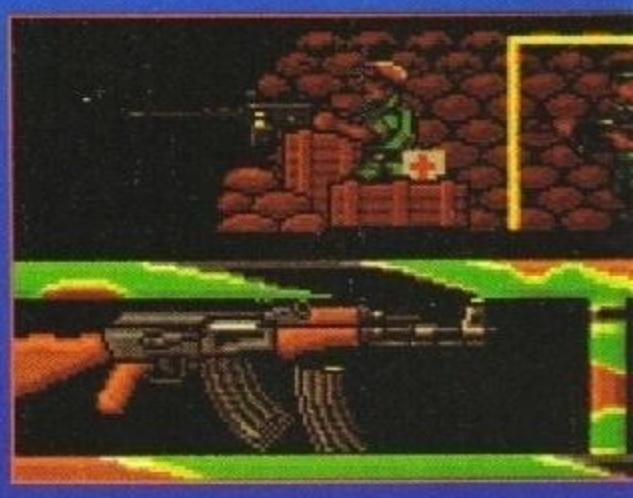
QUARTA MISSIONE

Prendete il seguente equipaggiamento:
Mitragliatrice MP5

2 Cartucce
6 Esplosivi C4
4 Field dressing packs
Sarete sganciati al punto di riferimento cartografico OMEGA 0. Poiché si tratta di una missione segretissima è importante che facciate poco rumore, quindi usate sempre il vostro coltello. Attendete fino a quando non vedete un ceppo d' albero nel punto OMEGA 1, dopodiché gettatevi a terra e cominciate a strisciare. Questo farà cessare il fuoco del nemico, cosa importantissima visto il carattere della missione. Strisciate finché non oltrepassate il bunker delle armi da fuoco, quindi entrate nel bunker e uccidete il nemico all' interno. Ora recatevi al punto OMEGA 9 dove troverete la prima baracca contenente un ostaggio.



Uccidete le guardie nemiche al di fuori della baracca con il coltello e poi entrate. Uccidete la guardia all' interno e



liberate l' ostaggio tagliando i suoi legami con il coltello. Prima di uscire, mollate un pacchetto di esplosivo al plastico C4 nella baracca in modo da creare un diversivo quando tutti gli ostaggi sono stati salvati. Ripetete la procedura per ciascun ostaggio nelle baracche ai punti OMEGA 12, 15, 18, 20, 23 e 24, dopodiché procedete al punto prefissato di raccolta, detonando gli esplosivi per creare quella diversione lungo la strada. Missione compiuta!

NOTA SU GLI OSTAGGI:

Dopo riuscite operazioni di soccorso degli ostaggi, uomini che inizialmente erano stati dati per dispersi nel ruolino di servizio a fine missione, potrebbero risultare di nuovo attivi e a vostra disposizione nel caso fossero stati fra gli ostaggi in prigionia.

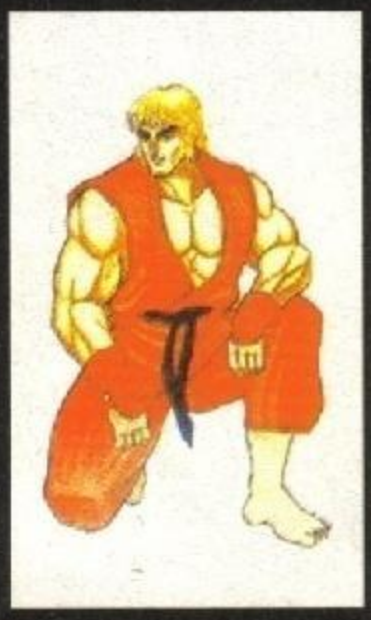
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STREET FIGHTER II™

SHO-RYU-KEN!!

Ok, CVG boys ci avete tempestato di telefonate alla nostra hot-line, non aspettavate altro dopo l'arrivo di Babbo Natale e... finalmente CVG è lieta di presentare la prima guida completa alle tattiche vincenti del miglior picchiaduro per SNES.
Questo mese vi presentiamo Ken, Dhalsim e Chun Li.
Allora ragazzi cosa aspettate a leggere le pagine seguenti?
Ohhh, non perdete i prossimi numeri di CVG !!!



GUIDA COMPLETA ALLE TATTICHE VINCENTI PARTE 1

http://www.oldgamesitalia.net/

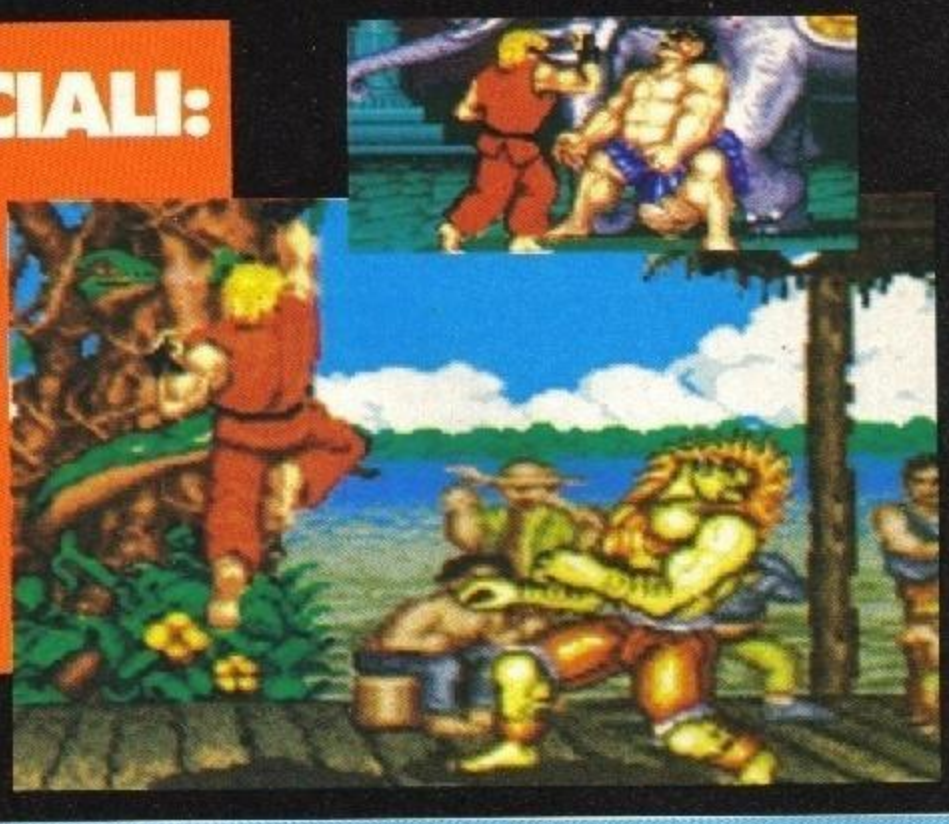
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KEN

MOSSE SPECIALI:

HURRICANE KICK, DRAGON PUNCH, FIREBALL



TATTICHE VINCENTI

CONTRO ZANGIEF:

Il tizio è incredibilmente facile da lanciare per aria, per cui fate un largo uso delle capacità di "lanciatore" di Ken. Se salta verso di voi, saltate e andate di calcio: lo farete volare per aria.

CONTRO DHALSIM:

Può essere molto pericoloso se si avvicina troppo, ma un bel Dragon Punch lo spedirà per bene a terra. Se fa una scivolata e non potete indietreggiare, bloccate e poi scivolate. Ricordate di attaccare con calci volanti assestati vicino al corpo in modo da evitare le sue braccia e gambe.

CONTRO RYU:

Il Ryu computerizzato è incredibilmente beota! Usate tutte le mosse che volete e lo massacrerete come fosse un gattino addomesticato. Se riuscite a perdere siete ufficialmente espulsi della sacra scuola degli Street Fighters.

CONTRO GUILE:

Non andate mai incontro a 'sto energumeno! Spedite una bella Fireball quando vi viene incontro lui e lo vedrete saltare per aria, oppure colpitelo in faccia e potrete poi metterlo K.O. con un bel roundhouse kick.

CONTRO HONDA:

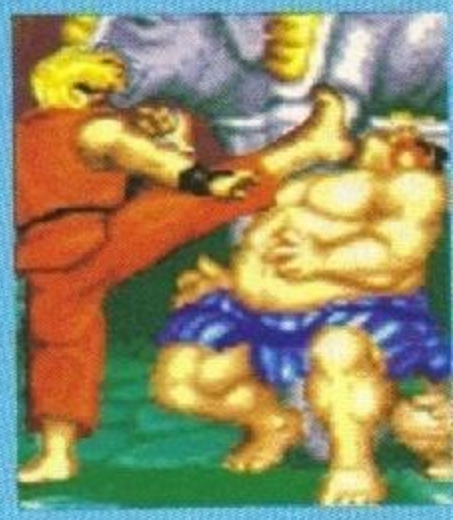
Se la montagna di lardo viene verso di voi all'inizio del combattimento, cercate di lanciarlo, altrimenti indietreggiate di brutto! Mantenete le distanze e usate la Fireball. Quando si avvicina, e lo farà, andate di Dragon Punch, di calcio volante alto e di uppercut per separare la sua testa dalle spalle.

CONTRO CHUN LI:

Niente di più facile. Andate continuamente di uppercut e sparate una fireball se la tipa si ritira nel suo "angolino". Attenti a non entusiasmarvi troppo: non dimenticatevi di utilizzare la difesa o vi farà a fettine non appena abbassate la guardia.

CONTRO BLANKA:

Attaccate in volo e avrete pochi problemi. Calci volanti in avanti e calci con capriola sono la vostra migliore forma di difesa. Attenzione però: la sorte può cambiare corso quindi tenetevi pronti a bloccare anche gli attacchi della bestia. Se azzeccate l'iniziativa non dovreste avere troppi problemi.



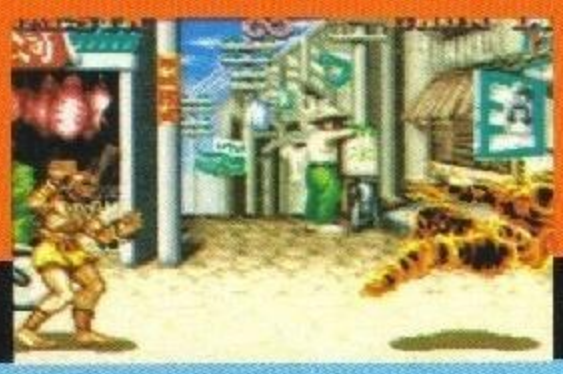
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

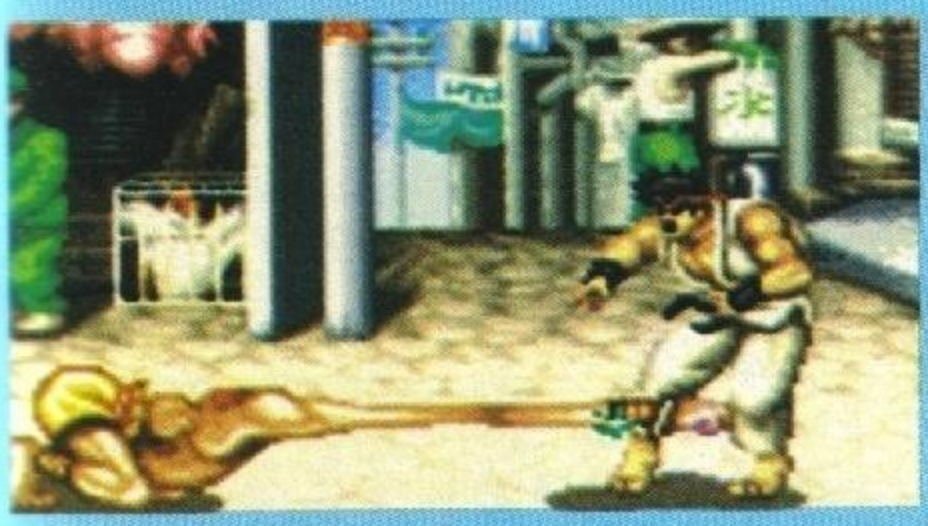
DHALSIM

MOSSE SPECIALI:

YODA FIRE,
YODA FLAME,
DIAGONAL TORPEDO,
HORIZONTAL TORPEDO



TATTICHE VINCENTI



CONTRO KEN/RYU:

Sorprendentemente, quando il computer gestisce Ken o Ryu si rimbecillisce e potete tranquillamente ischerzare i due con po' di Dragon Punch. Mantenete semplicemente la distanza e tirate i pugni dove questi atterrano e avrete la vittoria assicurata.

CONTRO BLANKA:

la vittoria o la sconfitta con Blanka dipende dal suo stato d'animo. La cosa migliore da fare è attaccarlo senza sosta: non dategli l'opportunità di bloccare la vostra azione. All'inizio lanciatelo, mollategli un cartone, poi saltate in aria e trivellatelo con un Diagonal Torpedo, poi battete velocemente in ritirata. Ora rifate tutto da capo.

CONTRO GUILE:

Statevene bene alla larga e quando inizia ad avvicinarsi lanciatelo con rapidità. Non cercate di scivolare verso di lui o saranno guai. Quando salta verso di voi, state al vostro posto poi saltate e tirategli un bel rubber kick.

CONTRO HONDA:

Evitate gli scontri ravvicinati. Tenetevi ben lontani dal tizio. Fate buon utilizzo della tecnica dello Yoda Fire, saltate e tirate un cartone alle sue poderose braccia. Gli attacchi "con rotazione" vanno bene, ma una veloce ritirata è essenziale dopo averne eseguito uno. Se salta verso di voi comportatevi come con Guile.

CONTRO CHUN LI:

Come saprete, la tipa ha l'abitudine di rimbalzare per tutto lo schermo.
Mantenete le distanze e calcolate i bene i calci per beccarla sulla zucca quando inizia a volteggiare verso di voi. Ancora una volta usate fuoco e fiamme se sfugge ai vostri attacchi e si avvicina troppo. Attente ai lanci per aria inaspettati: cercate di effettuarli prima voi!

CONTRO ZANGIEF:

Beh, dovreste sapere quanto è incapace il russo.
Il beota punta sempre dritto verso di voi. Iniziate con un bel lancio poi usate lo Yoda Fire. Prendetelo a calci in faccia per un po' quando viene verso di voi e tirategli un po' di pugni "volanti" come colpo di grazia.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHUN LI

MOSSE SPECIALI:

HUNDRED FOOT KICK,
AERIAL SHOULDER THROW,
SPINNING BIRD KICK.

TATTICHE VINCENTI

CONTRO GUILE:

Guile è l'osso più duro. Per quanto voi lo pestiate, sembra non farsi male. Attaccatelo sempre dall'alto con capriole, calci e specialmente qualche lancio.

CONTRO ZANGIEF:

Combattendo con questo non vi farete neppure un graffio!
E' talmente lento e Chun Li è così veloce che si ritrova disteso per terra prima che abbia il tempo di ragionare. Aspettate che si avvicini e poi prendetelo a calci senza posa.

CONTRO KEN/RYU:

I due karateka sono i maestri del Dragon Punch, per cui statene alla larga e calcolate bene i pugni per colpirli quando atterrano. Inoltre, sono molto vulnerabili subito dopo una Fire Ball, quindi piazzatevi a uno dei due lati estremi aspettate che si faccia avanti (uno dei due) e saltate verso di lui con calcio volante. Cercate lo scontro ravvicinato: lo odiano!

CONTRO DHALSIM:

Chun Li a Dhalsim se lo mangia a colazione.
Quando il gommoso essere attacca con lo Yoda Fire, è completamente vulnerabile agli attacchi per un paio di secondi.
Continuate a saltare, calciare e scazzottare finché non lo riducete a un ammasso di ossa inanimato.

CONTRO BLANKA:

Il mostro verde è sorprendentemente vulnerabile quando attacca in volo; in questi frangenti dovreste mettere a segno parecchi colpi se calcolate bene il momento in cui colpire. Iniziate subito con bel lancio per aria e ricordate che il mostroide recupera molto in fretta.

CONTRO HONDA:

Il fetente usa la sua Hunred Hand Slap con allarmante regolarità, quindi calcolate bene i vostri salti per sorvolare anche quando la mossa non sembra imminente.
Puntate alla sua capoccia e non atterrate mai direttamente davanti a lui. Andate di capriole e megapugni per abbatterlo.

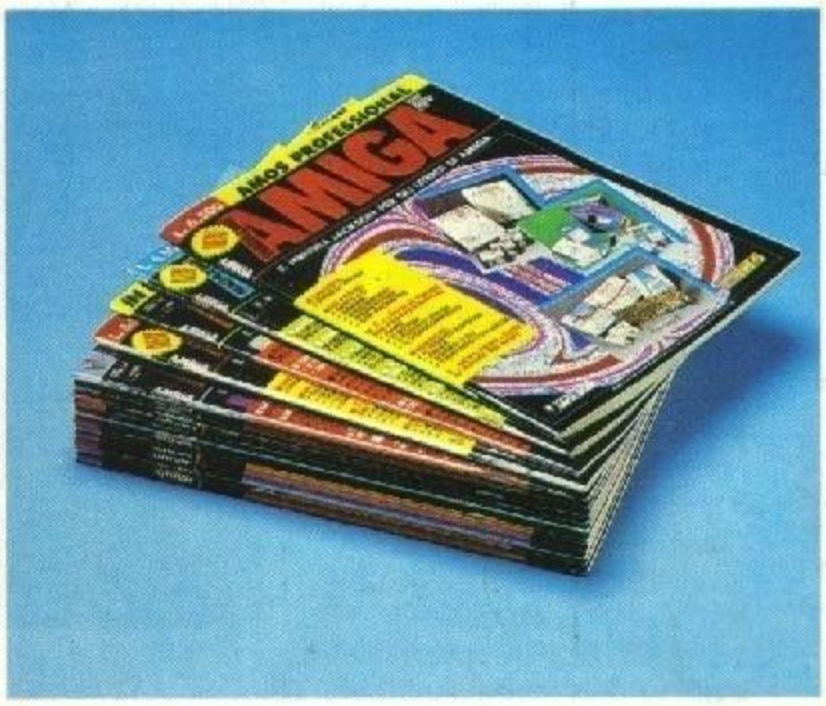
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLOCCA IL PREZZO!

Ancora pochi giorni per approfittare di questa vantaggiosa offerta! Chi si abbona entro il 31 marzo 1993 a **AMIGA MAGAZINE**, il mensile dedicato a tutti gli utenti Amiga più completo e aggiornato, riceverà la rivista per un anno con il **30% di sconto** sul prezzo di copertina e in più, altri **tre numeri in regalo** con un risparmio complessivo pari al **45%**. Abbonarsi è facile: basta compilare il coupon e spedirlo oppure telefonare al numero 02/66034.401 o inviare fax al numero 02/66034.482.



SCONTO GLOBALE 45% OFFERTA VALIDA FINO AL 31/03/93

SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: Gruppo Editoriale Jackson - via Gorki, 69 - 20092 Cinisello B. (MI).

SÌ DESIDERO ABBONARMI A:

INDIRIZZO PRIVATO

COGNOME E NOME _____

VIA E NUMERO _____

CAP _____ CITTÀ _____

PROV. _____ TEL. (_____) _____ ANNO DI NASCITA 19 ____

TITOLO DI STUDIO: ☐ MEDIA INFERIORE ☐ MEDIA SUPERIORE ☐ LAUREA

INDIRIZZO LAVORO

DITTA O ENTE _____

VIA E NUMERO _____

CAP _____ CITTA _____ PROV. _____

TEL. (_____) _____ FAX _____ TELEX _____

DESIDERO RICEVERE LE RIVISTE ☐ ALL'INDIRIZZO PRIVATO ☐ ALL'INDIRIZZO DI LAVORO

MODALITÀ DI PAGAMENTO

☐ Versamento c/c postale n°18893206 a voi intestato effettuato in data _____

☐ Carta di credito: ◯ American Express ◯ Visa ◯ Diners Club ◯ Carta Sì

numero ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Data di scadenza della carta di credito _____

Data _____ Firma _____

☐ **AMIGA MAGAZINE**
abbonamento annuo
(11 numeri) a **L.50.050**
anziché L.71.500
IN PIÙ RICEVERÒ IN REGALO ALTRI 3 NUMERI DELLA RIVISTA

☐ **AMIGA MAGAZINE DISK**
abbonamento annuo
(11 numeri) a **L.107.800**
anziché L.154.000
IN PIÙ RICEVERÒ IN REGALO ALTRI 3 NUMERI DELLA RIVISTA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

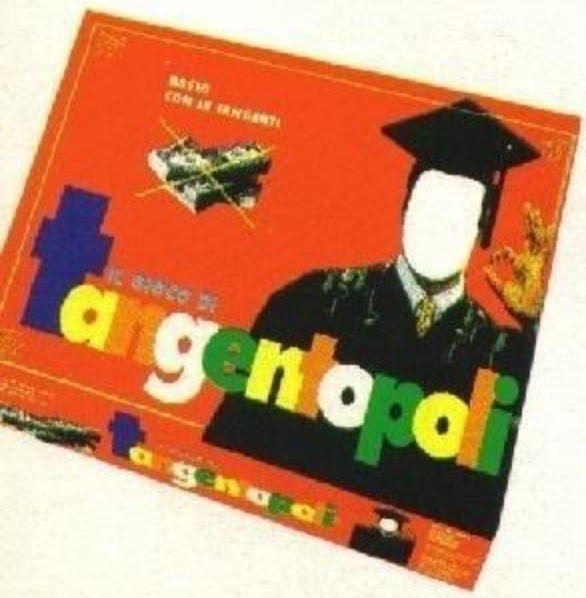
http://www.oldgamesitalia.net/

31° SALONE INTERNAZIONALE DEL GIOCATTOLO

DI MAURIZIO MICCOLI

"DIAMO I NUMERI"

Come tradizione vuole il Salone Internazionale del Giocattolo, svoltosi a Milano dal 23 al 27 gennaio, è stato presentato con una tavola rotonda, nella quale si è dibattuto sul tema "Pianeta giocattolo 1993: lusso o bisogno reale?", illustrando l'andamento del mercato nell'ultimo anno. Il Presidente del Salone, Claudio Gaggio, ha reso noto che la bilancia commerciale con l'estero del settore ha chiuso nei primi nove mesi del 1992 con un saldo negativo di 179 miliardi di lire. Questo nonostante il rallentamento delle esportazioni (giunte a 806,1 miliardi di lire) e l'incremento delle esportazioni, dovuti alla svalutazione della nostra moneta.
Il 68,5% dell'import proviene dall'Asia: ciò è dovuto sia al minor costo della manodopera (in Cina ogni lavoratore incide per circa 2 dollari giornalieri, contro i 14-15 dollari ORARI di un addetto italiano!) sia alla più sofisticata tecnologia, alla quale stanno cercando di adeguarsi i produttori italiani, che hanno dalla loro una tradizionale grande creatività, che però deve essere supportata da un miglioramento sia dell'organizzazione aziendale e commerciale che dell'innovazione tecnologica.
Nota dolente del settore sono proprio i videogiochi, venduti nella Penisola per ben 101,4 miliardi di lire (+125,2% rispetto al '91): anche se rappresentano solo il 12,6% dell'import costituiscono un settore quasi completamente passivo e ben difficilmente si arriverà ad una inversione di tendenza.



VOGLIAMO GIOCARE!

In occasione del Salone è stata effettuata dalla C.R.A. di Milano una ricerca qualitativa e quantitativa su "Percezione e atteggiamenti nei confronti del giocattolo oggi" utilizzando un campione di 1201 madri di bambini fino a 12 anni. La ricerca ha confermato l'importanza che il gioco conserva per i più piccoli: dopo la scuola bambini e ragazzi impiegano circa il 40% del tempo libero giornaliero per il gioco; il 20% è assorbito dallo studio, un'analoga percentuale viene dedicato alla televisione, mentre il rimanente viene suddiviso tra varie attività quali la frequenza di corsi, sportivi e non, l'ascolto della musica, la lettura, etc.
"Divertirsi non è un lusso, è una necessità - ha affermato il Presidente di Assogiocattoli Gianluca Perego - e il giocattolo è il primo mezzo di apprendimento per il bambino. Ma come prodotto il giocattolo si evolve rapidamente: pensiamo ad una bambola che una volta era prodotta con materiali piuttosto semplici, mentre oggi contiene componenti elettronici che le permettono di compiere operazioni inimmaginabili fino a 15 o 20 anni fa. Però per la bambina resta pur sempre una bambola."
E la sociologa Rosa Giannetta Alberoni ha rilevato che "I giocattoli servono al bambino per mettere alla prova le sue tendenze, anche se lui non lo sa. Sono dei mezzi, come i personaggi per gli attori, per imparare a giocare, a recitare più ruoli. Perché intuisce che la sua personalità sarà tanto più forte quanti più ruoli riuscirà a giocare nella vita adulta...".
Ma in qualche caso, come ha osservato Silvana Giacobini, direttrice di "Gioia, quando i genitori sono troppo impegnati nel lavoro, "i giocattoli diventano, simbolicamente, l'offerta portata alla divinità, il figlio, per farsi perdonare l'assenza, la dimenticanza. Sono giocattoli che molti genitori, che tendono a colpevolizzarsi, regalano a se stessi...".
Per la prossima edizione del Salone suggeriamo due temi: "I giochi nell'età adulta" e "La simulazione nei videogiochi: sviluppo della fantasia o rifiuto della realtà?"

VAI CON LE NOVITA'

Prima di addentrarci nell'analisi di videogiochi e affini, facciamo una capatina negli stand più interessanti del Salone. Ad esempio Clementoni, oltre ad un gioco da tavolo (Atmosfear) diretto da uno zombie registrato su una videocassetta, offre una curiosa opportunità: raccogliendo i punti dei suoi puzzle si può ricevere un puzzle personalizzato, ricavato da una propria fotografia. La Chicco presenta tra l'altro "Chicco Driver", un simulatore di guida elettronico, con

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

volante, accensione, marce, frecce e un rullo sul quale la vettura si muove lungo un percorso, il tutto con suoni reali. E che dire della vasca-idromassaggio per la bambola che fa bolle d'acqua e sapone della Migliorati?! Ma anche per i bambini in carne e ossa non mancavano certo le opportunità come i coloratissimi minicastelli di plastica o le macchinine, dal fuoristrada della Perego (5Kmh e un'autonomia di un'ora e mezza) ai bolidi della Agostini (19 e più chilometri orari e un prezzo da auto vera: 15-30 milioni!). Non mancavano nemmeno le novità per i più intellettuali: ad esempio citerò le tastiere elettroniche Novag e Saitek, che arrivano a un punteggio ELO (il parametro usato negli scacchi) di 2400-2500! Per finire citerò il robottino 2-XL, un compagno di giochi che testerà le vostre conoscenze culturali su vari argomenti, secondo le audiocassette utilizzate; il "sapientone" è distribuito dalla Gig, il che ci permette di passare all'argomento da noi preferito...

"SUPER" NINTENDO

Sta diventando sempre più super la Nintendo o la console Super Nintendo? Pare proprio che siano due cose legate indissolubilmente: lo stand della Gig, distributrice esclusiva dei prodotti Nintendo in Italia, era indubbiamente il più bello e fornito di novità del Salone, almeno per il settore che ci interessa direttamente. Il catalogo dei giochi a disposizione si sta allargando rapidamente, con una serie di titoli che accontentano gli appassionati di tutti i generi. Si va infatti dalle avventure, come Zelda 3 e Super Castlevania 4, agli sparatutto, come U.N. Squadron e Probotector Alien Rebels, dallo sportivo Super Wrestlemania allo strategico Lemmings, per non dimenticare un classico dei picchiaduro come Final Fight; dulcis in fundo citiamo le ultime avventure di Mario (Super Mario Kart), dei Simpson (Krusty Super Fun House Simpson) e delle Turtles (Turtles IV - Turtles in Time). Naturalmente non mancavano le novità anche per NES e Game Boy (come Boulder Dash e Mario & Yoshi, disponibili per entrambe le console), ma ciò che più colpiva tra le sorprese esposte nella simpatica (e piuttosto calda) nicchia predisposta dalla Gig era il Nintendo Scope, oltre a Star Fox. Il Nintendo Scope è una specie di bazooka senza fili a raggi infrarossi, che viene offerta con una cartuccia per Super Nintendo che contiene ben sei giochi, mentre Star Fox è il primo di una nuova serie di software che utilizza la rivoluzionaria tecnologia del micro chip Super FX, il quale permette di sfruttare al massimo le potenzialità della "consolona" Nintendo, offrendoci una grafica 3D a poligoni solidi di altissima definizione ed effetti sonori stereo. Ultima curiosità: nello stand gironzolavano anche alcuni tra gli esperti della hot-line "Pronto Super Mario"! Non appena si è sparsa la voce sono stati assaltati da ragazzi, e non, ansiosi di conoscere trucchi e segreti dei videogiochi Nintendo.

...E GLI ALTRI...

"Cosa ha risposto la Sega?" penserete voi dopo aver letto ciò che presentava la Nintendo... Giochi Preziosi, distributrice italiana della casa giapponese, in realtà aveva solo uno stand di rappresentanza, in cui comunque si poteva ammirare il Mega CD, che deve essere collegato al Megadrive, e il Menacer, la nuova mitragliatrice a raggi infrarossi per Megadrive dotata di binocolo e calcio stabilizzatore.
La Watari Italia presentava il Supervision, il "videogioco portatile con grande schermo" che vuole surclassare il Game Boy, ora disponibile con una con più di trenta di titoli. Altro stand interessante da visitare era quello della Marpes Italia, che disponeva tra l'altro di una fornitissima serie di joystick "personalizzati" con Bart Simpson, Batman e altri personaggi, oppure di stupendi guantini da giocatori fanatici.
Ultime citazioni per Halifax, che presentava una notevole quantità di prodotti importati direttamente dall'estero (ad esempio il joystick a 6 pulsanti per giocare a Street Fighter 2 sul Super Nintendo), e Gra.Di., con le sue console compatibili Nintendo e Atari.

ACCHIAPPA LA CORONA!

Parliamo ora di un "tradimento": la software-house milanese Lindasoft (tel. 039-835052) ha deciso di avventurarsi nel mondo dei giochi da tavolo presentando "Conquista la Corona", ambientato in uno dei periodi più turbolenti nella storia della vecchia Europa (le Crociate). "Re Aroldo, tornato dalla Terra Santa, non fa in tempo a decretare la successione al potere che viene improvvisamente a morte. I principi ereditari iniziano così una sanguinosa lotta per la Corona..." Così ci introduce il veloce e semplice opuscoletto esplicativo del gioco. I giocatori-futuri re possono essere da 2 a 4: il gioco è logicamente più avvincente in quattro, nel qual caso si utilizzano integralmente i due mazzi di carte a disposizione. Un mazzo è composto da 38 Carte Esercito, che permettono il combattimento vero e proprio, che viene "guidato" dall'altro mazzo, composto da 52 Carte Avvenimento, con l'ausilio di un normale dado. Il gioco si svolge su tre manches, permettendo così un giusto equilibrio di strategia e fortuna. Ed infine se volete dilettarvi con il tema purtroppo di moda oggigiorno potreste provare con "Il gioco di Tangentopoli", che insegna come "vincere un appalto senza pagare tangenti"!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE

I SIGNORI DELLA TRUFFA

Truffa, truffa, ambiguità...
Truffa, truffa, ambiguità...
Vi aspettavate il classico "fal-si-tà" e ci avete azzeccato, ma per saperne di più, il nostro Vince si è intrufolato in un cinema, naturalmente gratuitamente perché è entrato dalla porta d'emergenza, e ci parla di un filmetto veramente interessante.

DI VINCENZO RENZI

Nel mio studio c'è un reperto archeologico, si tratta del primo computer che ho acquistato. Un amico mi ha suggerito di tenerlo perché forse un giorno avrà un grande valore (non ci credo molto). Qualcuno a questo punto mi chiederà cosa diavolo centra tutto ciò con il film di Phil Alden Robinson. Con calma ci arriviamo; credo che oramai tutti sappiamo che la sceneggiatura tratta la storia di un team di professionisti specializzati nella penetrazione di sistemi di sicurezza. Professionisti del computer e dell'elettronica, i protagonisti (ricordiamo Dan Aykroyd, Sidney Poitier e Robert Redford) si troveranno coinvolti in un avvincente vicenda che ci terrà con il fiato sospeso per tutta la durata del film.

A questo punto la domanda di rito: "E vabbé, ma il tuo computer...?". Il mio povero IBM, proprio lui, mi ha ricordato che anche per i PC (e i videogiochi) il tempo passa.

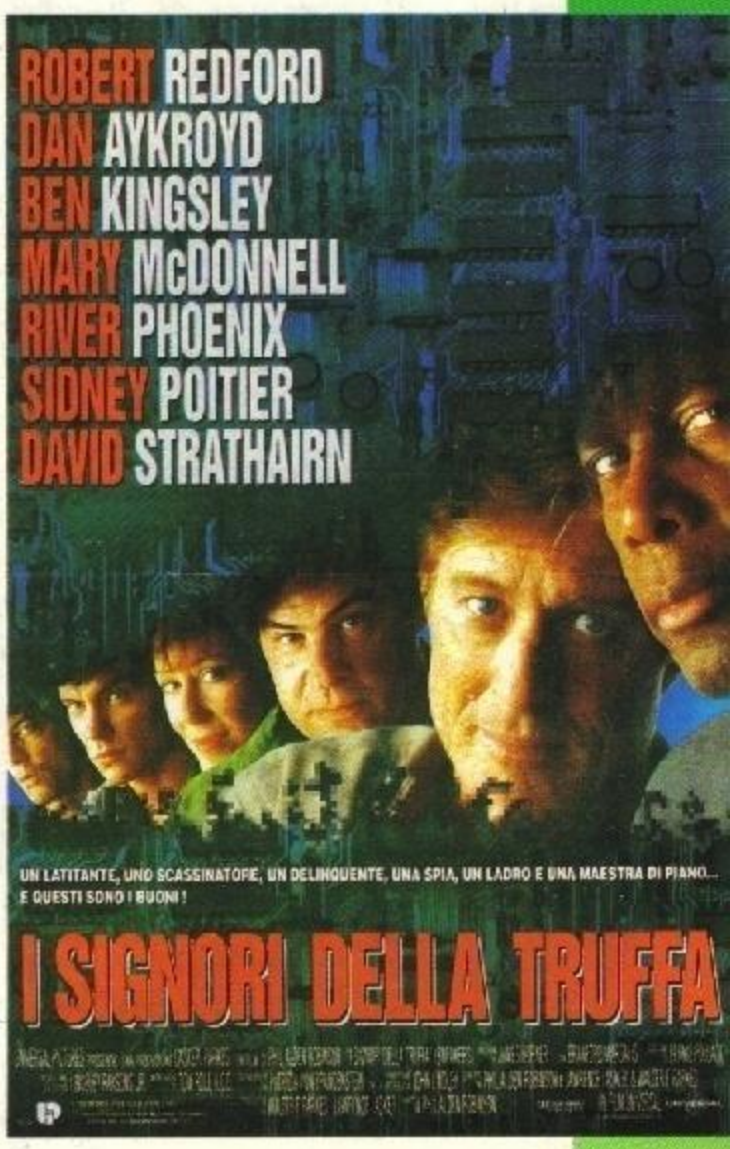
L'informatica negli ultimi quindici anni ha avuto un rapido e incontrollabile sviluppo, le sue applicazioni sono state innumerevoli, alcune addirittura imprevedibili. "I signori della truffa", rappresenta uno spunto di riflessione; lo sceneggiatore e produttore Parkes ha aggiunto: "Negli anni '60 nessuno avrebbe previsto il potere del computer e come il mondo intero ne sarebbe stato alle dipendenze, per l'immagazzinamento dei dati e la manipolazione delle informazioni".

I protagonisti non sono dei semplici sneakers rappresentano la seconda generazione di una professione che è nata e si è sviluppata parallelamente alla scienza dei computer. E oramai è il caso di parlare proprio di professione, e non di attività, in quanto i progettatori, devono acquisire una "imprevedibilità" che li mette concettualmente sullo stesso piano dei truffatori. Non solo, esiste anche una intercambiabilità fra truffa

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

e ideazione che ci porta per forza a usare il termine professione.
Nel 1981 in America durante un importante convegno informatico apparve per la prima volta il termine "sneakers", nel senso di scarpe da tennis. Un soprannome con cui i giovani programmatori IBM, si contrapponevano ai vecchi, chiamati invece "Brown schoes". Quanta strada, soldi e truffe sono stati perpetrati forse non lo sapremo mai, ma possiamo essere certi che "I signori della truffa" è molto vicino alla realtà e ci riporta a un mondo sotterraneo che è veramente "Far Out".
E poi che cosa possiamo dire dei protagonisti? Robert Redford e le truffe sono come il cacio e i maccheroni; forse qualcuno ha dimenticato "La Stangata"? Stesso discorso per Dan Aykroyd. Anzi, per lui le cose sono leggermente diverse in quanto figura come l'interprete ideale per tutte quelle parti che richiedono un protagonista simpatico e a metà strada fra demenza e genialità. Sidney Poiter è come un jolly, se ha in mano un bel tris, sei sicuro di fare poker; è un attore che non ha bisogno di presentazioni, con una esperienza che lo ha visto primeggiare nei più differenti generi cinematografici.
Ricordiamo inoltre Ben Kingsley nel ruolo di Cosmo, il braccio destro di Martyn Bishop (Robert Redford). L'attore è noto soprattutto per il ruolo di Ghandi che gli è valso il premio Oscar come miglior attore protagonista, il Golden Globe, e il New York Film Critics Award.
Nel ruolo di Liz, una insegnante per bambini prodigio che in passato aveva avuto una storia con Martin Bishop, troviamo Mary McDonnel, nomination all'Oscar per il suo ruolo in "Balla con i lupi", scusate se è poco!
Molto singolare la colonna sonora che fra l'altro vede Branford Marsalis all'esecuzione degli assoli per sax soprano del tema musicale. Singolare perché il commento alle situazioni del film si impossessa della musica come di un linguaggio espressivo assoluto. Cercherò di spiegarmi meglio: di solito si tende ad accomunare i brani di sottofondo: esiste quasi sempre un denominatore comune alla colonna sonora che può essere rappresentato dalla rivisitazione di un tema o dall'appartenenza di tutti i brani ad un medesimo genere musicale. Nel caso dei "Signori della truffa" ciò non accade. Passiamo da Chopin a Miles Davis, da Aretha Franklin a Bach, da Bob Dylan a Smetana. Le varie situazioni trovano sempre un appropriato commento musicale in grado di sottolineare e commentare lo svolgimento del film.
Ricordiamo che questo film vuole essere un commento alla situazione a cui stiamo assistendo in questi ultimi anni. Ricordiamo soprattutto che certe storie che nei film si risolvono sempre, nella realtà sono diverse, basti pensare a recenti fatti di cronaca. Già che siamo in argomento, oltre a consigliarvi caldamente la visione di questo film, ricordiamo, che comunque vada i giochi si acquistano in versione originale, e basta!!!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECIALE FIERA

ARCADE ACTION NEWS

INSERT COIN

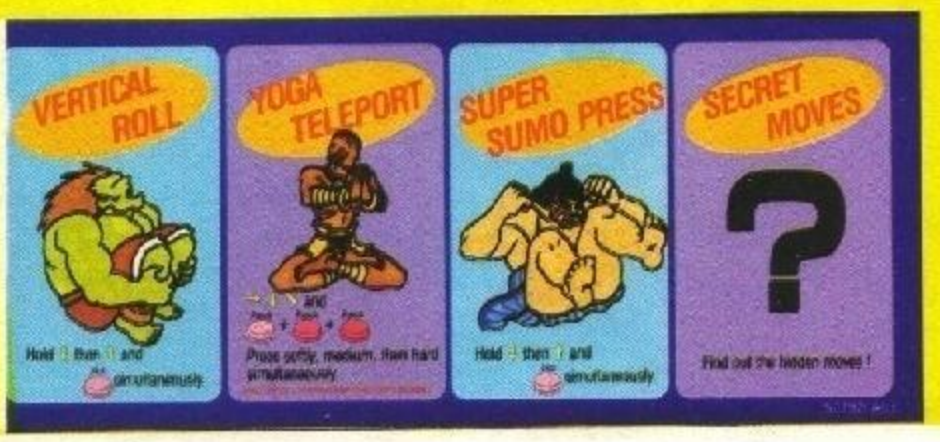
IMA 93

DI MAURIZIO MICCOLI E SERGIO TELLINI

Dopo un "viaggetto" in treno durato "solo" mezza giornata (la notte) eccoci pronti, più baldanzosi che mai, per l'esplorazione della più importante fiera europea del settore dell'automatico: l'IMA, svoltasi a Francoforte a fine gennaio.

STREET FIGHTER 118...

Già, già, scherziamo... ma non troppo: la Capcom ha presentato per la prima volta proprio a Francoforte l'ultima versione del suo coin-op principe! Si tratta di ***Street Fighter II Hyper Fighting***, che presenta nuovi colori, nuovo metodo di attribuzione del punteggio, gioco velocizzato e soprattutto nuove mosse. A riprova dell'assoluta novità, in fiera c'erano soltanto alcuni prototipi (cioè nessuno è riuscito a portarsene a casa un campione!) e non era disponibile alcun materiale illustrativo, tranne un autoadesivo che illustrava alcune nuove mosse, avvertendo però che non erano le sole disponibili! L'impressione è che si tratti di un gioco rinnovato in maniera giusta: più difficile ma nel contempo ancora giocabile e accattivante in maniera duratura, al contrario di alcune copie in circolazione attualmente, che non destano interesse per per più di un paio di settimane, almeno a giudicare dalle voci che girano da più parti...

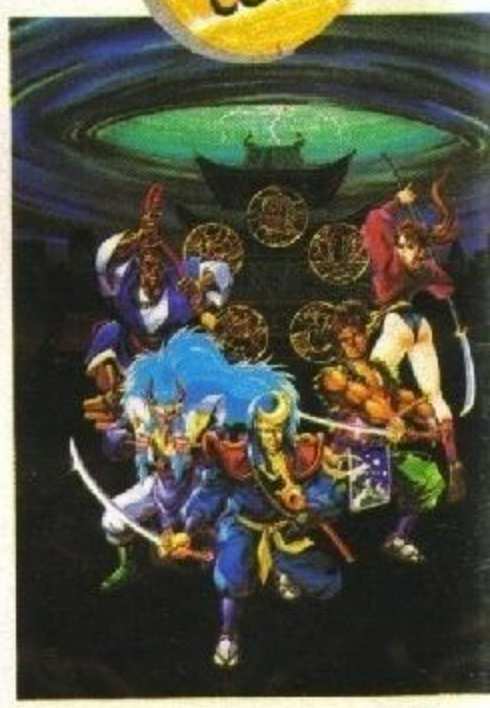


STRAZIAMI, MA DI PICCHIADURO SAZIAMI...

Tra i videogiochi più degni di essere menzionati figurano altri due rappresentanti del filone più in voga oggigiorno: ***Mystic Warriors*** della Konami, di cui già vi abbiamo dato una sostanziosa anticipazione il mese scorso, e ***Cadillacs and Dinosaurs*** della Capcom. Entrambi erano esposti in mobili dedicati che esaltavano le rispettive qualità sonore grazie ad appositi altoparlanti: FA-VO-LO-SI! Purtroppo, visto che già Warriors of Fate era stato offerto con questa opportunità (è stato creato un chip apposta, il "Q-Sound") e ben pochi ne hanno approfittato, sia per l'elevato costo, sia per l'obiettiva difficoltà nell'utilizzarlo in sala giochi, dove difficilmente i suoni non si mischiano.

Cadillacs and Dinosaurs è ambientato nel 26º secolo, in un'epoca in cui gli uomini vivono insieme ai dinosauri, che naturalmente ad un certo punto di ribellano, sobillati dal perfido scienziato pazzo Dr. Fessenden. In pratica si tratta di un ottimo clone di Final Fight, nel quale si possono impiegare varie armi ed è possibile anche ottenere nuove combinazioni d'attacco utilizzando due personaggi in simbiosi.

Ultima citazione per ***The Karate Tournament*** della Mitchell, che si ispira palesemente al vecchio Karate Champ: buona grafica, ma nulla più.

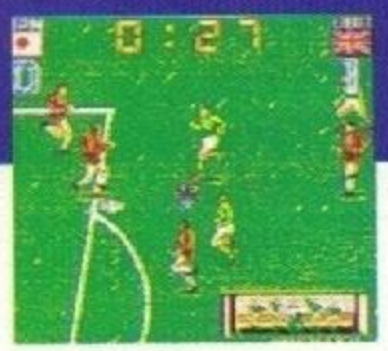


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BASTA PICCHIARE, VOGLIAMO "SHOOTARE"!

Purtroppo gli shoot 'em up diventano sempre più "più unici che rari" e difficilmente propongono qualcosa di nuovo o comunque di accettabile: citiamo ***Grid Seeker*** della Taito, dotato di grafica e giocabilità più che discreta.
Quindi se vogliamo sparare dobbiamo ripiegare sui videogiochi di sparo veri e propri: dal già citato (in CVG 23) ***Mad Dog II the Lost Gold*** dell'Atari a ***Shoot Away 2*** della Namco, vero e proprio tiro al piattello, per finire con ***Space Lords*** e ***Wild Pilot***.
Space Lords è l'ennesimo coin-op fantasmagorico dell'Atari che difficilmente avrà una grossa diffusione in Italia, anche per il suo costo non indifferente: appetitoso per i fan del genere Star Wars, non gode però di una grande longevità.
Wild Pilot della Jaleco è una doppia mitraglietta dotata di un cabinato idraulico in pieno stile *Space Harrier*.



LO SPORT FA BENE, MA NON TROPPO...

Cos'avete capito? Non vogliamo affermare che lo sport non fa troppo bene, bensì che troppo sport non fa bene. Di questo parere pare sia anche la Midway, che ha scodellato forse la miglior simulazione di basket vista fino ad oggi, ***NBA Jam***, nella quale possiamo dilettarci per l'appunto con le migliori formazioni del mitico campionato statunitense, ma che è piuttosto avara nel minutaggio a disposizione per giocare! Possono giocare fino a quattro giocatori contemporaneamente (2 contro 2), grafica e giocabilità sono ottime e sotto canestro ci si può esibire nei numeri da circo tipici di questi maestri del basket, opportunamente digitalizzati.
Ma lo sport più in voga attualmente nei videogiochi è sicuramente il football nostrano: oltre a ***Super Sidekicks*** (di cui parliamo già in Killed Games), c'era ***Big Striker*** della Jaleco, graficamente appetibile, ma un pelo lento e farraginoso nell'azione, e ***Premier Soccer*** della Konami, che ricalca la formula del Campionato del Mondo e offre una giocabilità simile a quella di Euro Champ 92. Per chiudere ecco il "biliardo catalitico"... no, scusate, abbiamo sbagliato a leggere... scherziamo: si tratta di ***Cool Pool*** della Catalyna, che già avevamo intravisto all'Enada di Roma.
Il gioco è sicuramente molto avvincente, ma rimane il dubbio che possa risultare troppo tecnico per il giocatore normale, rischiando di venire abbandonato per incomprensione.

W NIKI LAUDA!

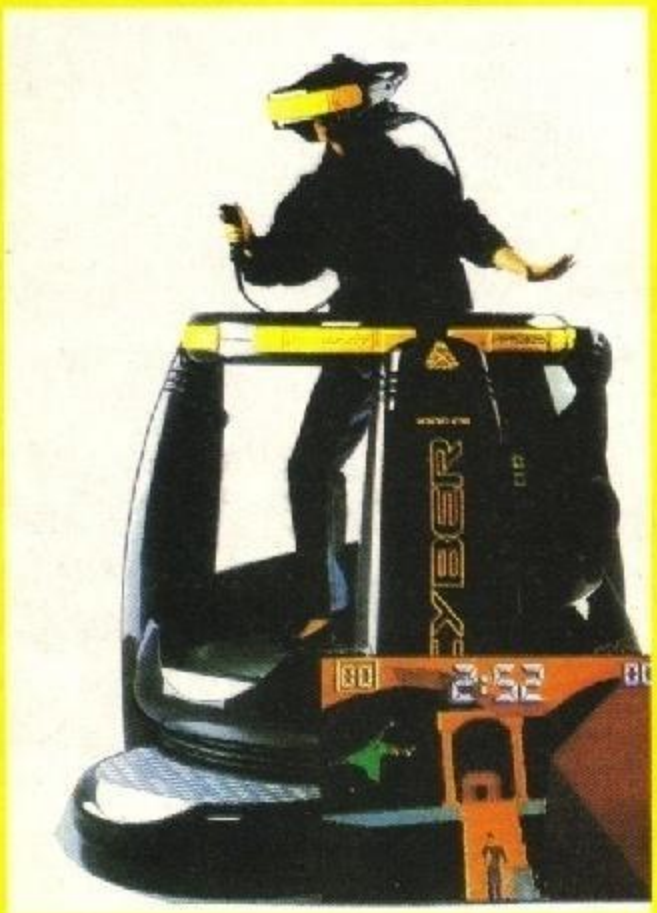
Per gli emuli del più forte pilota di tutti i tempi un breve cenno per ricordare i tre videogiochi attualmente in testa alle classifiche giapponesi dei coin-op con mobili dedicati: ***Virtua Racing***, ***Final Lap 3*** e ***Suzuka 8 Hours***!
Dopo averli riprovati non possiamo non ribadire che meriterebbero una maggior diffusione, specialmente i primi due!
Che dire infine di ***Super Chase HQ*** della Taito e ***Round Up Five Super Delta Force*** della Tatsumi? Se vi piacevano i rispettivi "antenati" giocateci pure...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SCARTABELLANDO SUL NOSTRO TACCUINO...

Per finire ultima citazione per ***Boogie Wings*** della Data East, che appartiene al genere fantasy più classico: schema di gioco in stile *Super Mario Bros*, scrolling orizzontale e possibilità di utilizzare diversi "mezzi" (aereo, moto, auto, robot, etc.) insieme ad alcuni particolari originali lo rendono molto carino ed appetibile.
Non mancavano i videogiochi sexy, come *Play Girls I*, clone di *Arkanoid* con spogliarello progressivo, e *Mah-Jong*, facsimile dello Shanghai diffusissimo in Giappone.
E se desiderate qualcosa di alternativo, visto che la Realtà Virtuale diventa sempre più inavvicinabile (all'IMA esponeva il distributore tedesco del *Virtuality*) grazie alla svalutazione (ormai sfiora i 100 milioni!), pensiamo proprio che dovrete ripiegare su ***Monkey Mole Panic*** della Taito, che presenta una nuova versione dell'eterna lotta dell'uomo contro le talpe!



MINI-PINBALL WIZARD PART II

Creature of the Black Lagoon vuole ricreare l'atmosfera tipica dei drive-in americani degli anni '50, grazie anche a musiche tipiche dell'epoca, quali "Rock Around the Clock" o "Get a Job", che dobbiamo attivare sudando quattro camicie. Anche in questo flipper le rampe si sprecano, ma la spettacolarità assurge al suo massimo con la ricreazione dei classici mostri dell'Universal: *COTBL* è infatti il primo flipper dotato di un sistema di ologrammi tridimensionali che riproducono le famigerate "Creatures"!

MINI-PINBALL WIZARD PART I

Anche i flipper avevano una più che degna rappresentanza all'IMA: citiamo per tutti ***White Water*** della Williams e ***Creature from the Black Lagoon*** della Bally!
White Water è vagamente ispirato al personaggio di una serie di fantascienza "fantasy", il pelosissimo e invadente Big Foot. Il piano di gioco è piuttosto rimpicciolito a causa di una quantità incredibile di rampe che permettono una grande quantità di soluzioni di gioco: prima di giocare bisognerebbe studiare per qualche oretta tutti i vari Bonus e Special a nostra disposizione.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

15 numeri di Fare Elettronica al prezzo di 8?

Sì desidero abbonarmi a:

Fare Elettronica abbonamento annuo 12 numeri (luglio /agosto numero doppio) a **L.58.800** anziché L. 82.000

IN PIÙ RICEVERÒ IN REGALO ALTRI 3 NUMERI DELLA RIVISTA

INDIRIZZO PRIVATO
COGNOME E NOME
VIA E NUMERO
CAP CITTÀ
PROV. TEL. ( ) ANNO DI NASCITA 19
TITOLO DI STUDIO: ☐ MEDIA INFERIORE ☐ MEDIA SUPERIORE ☐ LAUREA

INDIRIZZO LAVORO
DITTA O ENTE
VIA E NUMERO
CAP CITTÀ PROV.
TEL. ( ) FAX TELEX
DESIDERO RICEVERE LE RIVISTE ☐ ALL'INDIRIZZO PRIVATO ☐ ALL'INDIRIZZO DI LAVORO

MODALITÀ DI PAGAMENTO

☐ Versamento c/c postale n°18893206 a voi intestato effettuato in data
☐ Carta di credito: ◯ American Express ◯ Visa ◯ Diners Club ◯ Carta Si
numero
Data di scadenza della carta di credito
Data Firma

SCONTO GLOBALE 45% OFFERTA VALIDA FINO AL 31/03/93

SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: Gruppo Editoriale Jackson - via Gorki, 69 - 20092 Cinisello B. (MI).

Sì, è possibile!

Ancora pochi giorni per approfittare di questa vantaggiosa offerta! Chi si abbona entro il 30 aprile 1993 a **Fare Elettronica**, il mensile di elettronica pratica più completo e aggiornato, riceverà la rivista per un anno con il **30% DI SCONTO** sul prezzo di copertina e in più, altri tre numeri **IN REGALO** con un risparmio complessivo pari al 45%. Abbonarsi è facile: basta compilare il coupon e spedirlo oppure telefonare al numero 02/66034.401 (r.a.) o inviare via fax al numero 02/ 66034.482.

Un risparmio di lire 4

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KILLED GAMES

INSERT COIN

L'ENNESIMO "PRIMO CAMPIONATO"

Erano tutti sicuri che sarebbe successo, ma la certezza matematica è arrivata soltanto una decina di giorni prima dell'inizio del nuovo anno: come viene ampiamente illustrato dal numero di gennaio di Mondo Automatico, organo ufficiale del Sindaut/Cisl, il sindacato dell'automatico sorto nel 1989, l'apposito Decreto per evitare l'introduzione dell'obbligo dello scontrino fiscale anche per le sole attrazioni in generale è stato pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale soltanto il 22 dicembre 1992. Probabilmente questo provvedimento ha evitato la mazzata finale per un settore che naviga sempre più in ristrettezze economiche, ragion per cui ho ritenuto giusto darvene notizia, ma probabilmente ciò che più può interessare noi utenti di coin-op è un altro annuncio apparso sullo stesso giornale: il primo Campionato nazionale di Pentagames.

Si tratta di una gara a squadre con videogiochi (probabilmente sportivi) organizzata dalla Federgames, associazione nata il 18 luglio 1992, a cui possono iscriversi tutti i circoli e sale giochi con una quota di 200.000 lire. Non appena ne saprò di più ve lo riferirò: mi auguro solo che abbia un successo sufficiente per arrivare almeno ad una seconda edizione, cosa che ben raramente si è verificata nel nostro campo, purtroppo!

Altro articolo interessante è quello relativo agli effetti nocivi dei videogiochi: oltre ad osservare che sono gli eccessi che fanno male, come in qualsiasi cosa (anche stando 10 ore di seguito davanti alla televisione ci si rimbecillisce), cito tra l'altro il parere del Dottor Raffaele Canger (Direttore del Centro Regionale di epilessia dell'Ospedale S. Paolo di Milano), il quale ricorda che l'epilessia insorge nella percentuale di 1 su 10.000 in soggetti con predisposizione genetica, che correrebbero lo stesso rischio anche semplicemente camminando in un bosco e quindi subendo il gioco della luce e dell'ombra che si snoda tra le fronde degli alberi.

Bene, ora che mi sento più tranquillo posso passare a ricordarvi gli appuntamenti di questo mese: il 9 e il 10 marzo c'è l'Irish ATE di Dublino, dall'11 al 13 l'ACME di Las Vegas, dall'11 al 14 l'Enada Primavera di Rimini e dal 16 al 18 l'IGBE di Monaco. Una buona occasione per fare un salto in riviera fuori stagione!

- ***Maurizio "IUR" Miccoli***

DAI, E' NOSTRO!!!

Ormai è fatta, il cerchio si è chiuso, il povero *Street Fighter II* è stato completamente circondato dai quattro lati e sembra proprio che stia per soccombere: dopo *Fatal Fury*, *World Heroes* e *Art of Fighting* è infatti arrivato anche *Fatal Fury 2*! Il problema di questo genere di videogiochi sono le fotografie: è praticamente impossibile immortalare in maniera presentabile le fantasmagoriche mosse che si possono effettuare e che sono in definitiva il sale dei picchiaduro. Quindi tutti noi dipendiamo dal materiale ufficiale distribuito dai produttori, che non sempre è disponibile o pubblicabile. Ad esempio, per *World Heroes* stranamente solo adesso è arrivato qualcosa; dico stranamente perché questo coin-op è uscito praticamente in contemporanea con *Art of Fighting*, ma non è stato certamente "pompato" come il "fratello". Personalmente se dovessi scegliere tra i due preferirei *WH*, e a dimostrazione del suo valore posso dirvi che attualmente è primo nelle classifiche inglesi e staziona sul "podio" un po' in tutti i paesi.

Vi ricordo solo i protagonisti, rammentandovi che se mandate un record su questo genere di giochi dovete sempre indicare il personaggio che adoperate, pena il cestinamento immediato del punteggio.

Gli immancabili due giapponesi sono Hanzou, ninja "Iga", e Fuuma, ninja "Fuuma", i nerboruti sono il solito yankee Muscle Power, wrestler, e l'arabo J. Carn, lottatore, ed infine completa il set di picchiatori il russo Dragon, maestro di arti marziali; poi abbiamo qualche variante con un mago, Rasputin, una spadaccina, Janne, e il granitico soldato tedesco Brocken, che forse sarebbe più opportuno definire "granatico", visto che è dotato di un braccio bionico in grado di lanciare granate...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECIALE NEO GEO

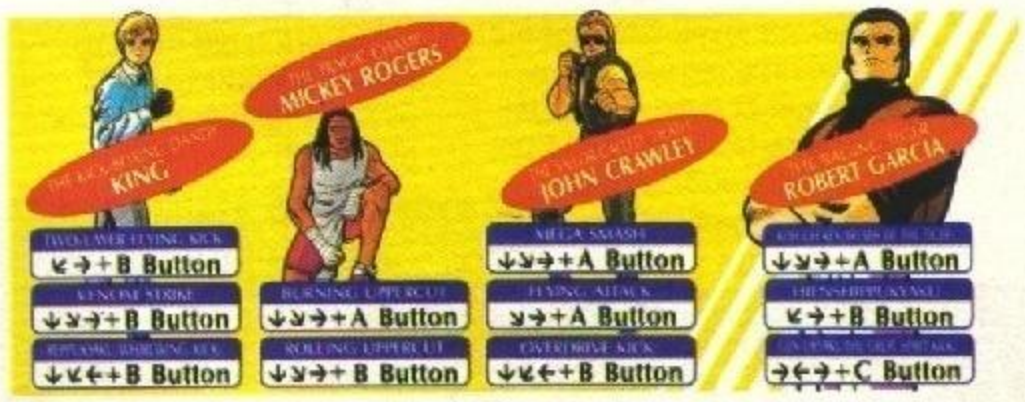
Si scrive Neo-Geo o Neo Geo? Probabilmente non lo sapremo mai perché persino su un depliant ufficiale della SNK possiamo trovarlo scritto in entrambe le maniere... E si pronuncia Neogeo o Neogheo? Posso solo consigliare di non mischiare la pronunzia: o italiana o inglese...
Come avrete capito dall'insulso sbrodolamento che avete appena letto, questo mese sono veramente pochi i videogiochi di cui parlare, sono poche le novità degne di nota, ragion per cui era quasi inevitabile che arrivasse il momento del sistema della SNK. I motivi della sempre maggior diffusione del Neo-Geo sono fondamentalmente due: il costante miglioramento della qualità dei suoi giochi e il costo relativamente basso di videogiochi originali.

SUPER SIDEKICKS

Dopo il futuristico *Soccer Brawl*, il Neo-Geo torna ad una simulazione del calcio nostrano più tradizionale, aderente al filone di *Football Champ*, tanto per intenderci. Dopo aver visto tutto il ciclo del gioco, che ricalca la formula della ex-Coppa Rimet, ero ormai convinto che fosse quai impossibile vedere punito uno degli innumerevoli falli che si possono compiere in *SSK*... e invece in finale accadde: un fischio, comparve miracolosamente l'arbitro e decretò la punizione! Se poi volete provare il brivido dei calci di rigore, niente di più facile: basta pareggiare e... imbucare un'altra monetina! Si può scegliere la propria squadra tra le dodici nazionali più forti del mondo (come Giappone e Korea (!)) e si possono fare un mucchio di cose carine, quali gol in rovesciata o di testa in tuffo, ma l'impressione è che il gioco sia troppo manovrato dal computer, che decide anche dove mandare la palla con apposite frecce: noi dobbiamo solo decidere "quando" e non abbiamo molto tempo per farlo!

PERFEZIONIAMO LA NOSTRA "ARTE"...

Per quanto riguarda la recensione di *Art of Fighting* vi rimando al numero 22 di CVG (gennaio 93): qui voglio invece presentarvi, come già feci nel numero 9 (ottobre 91) per *SF2* e nel numero 17 (giugno 92) per *SF2CE*, le mosse speciali, i Super Attacchi della prima cartuccia della serie "100 Mega Shock" del Neo-Geo. Anche se teoricamente le mosse speciali sono ben 22 in pratica è sufficiente memorizzare sei tecniche per ottenerle tutte: è proprio questo il fattore che non mi fa preferire *Art of Fighting* nel confronto con i concorrenti. Mi sembra troppo facile da imparare, ma probabilmente per molti, che non riuscivano ad emergere con *SF2*, questo è un pregio: una minor tecnica di combattimento causa un appiattimento dei valori che permette clamorose rivincite. L'ho potuto constatare anche in *SF2CE* versione "turbo pirata": quanta gente scarsa può permettersi il lusso di battere anche i campioni di *SF2*!
Comunque sta a voi decidere se è più divertente impazzire dietro alle combinazioni ottenibili con sei tasti più joystick (come in *SF2*) o se sono già sufficienti i tre più joystick di *AOF* (spero che non utilizzerete seriamente il quarto pulsante per sbeffeggiare l'avversario!).



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KILLED GAMES

FATAL FURY 2

Dopo aver vendicato l'uccisione del padre, Jeff, eliminando il malvagio Geese, i fratelli Bogard ritornano dopo un anno in una nuova avventura in pieno stile *Street Fighter II*: !n *Fatal Fury 2* infatti possiamo scegliere il nostro personaggio tra gli ormai canonici otto di questo filone di beat 'em up. La "Battaglia Reale del Sultano di Slugs", questo è il sottotitolo di *FF2* , è anche il secondo titolo della serie "100 Mega Shock" e devo riconoscere che si vede!

VARCATE LA NUOVA FRONTIERA!

Se non siete convinti della bontà dell'idea di combattere su più piani di profondità dovete provare *Fatal Fury 2*: All'inizio forse vi sembrerà un po' frustrante veder sgattaiolare via il vostro avversario mentre eravate sul punto di farne polpette, per beccarvi subito dopo un bel calcio volante "di fianco", ma se pensate che anche voi potreste fare altrettanto... Questo tipo di battaglia pseudo-tridimensionale sembra essere il futuro dei picchiaduro: già avevamo visto l'anno scorso *Arabian Fight*, basato sul System 32 della Sega, ma mi pare che in *FF2* l'azione sia più fluida, più veloce e con una grafica più accattivante. I fondali sono favolosi (c'è pure Venezia!) e viene voglia di esplorarli tutti saltellando da una prospettiva all'altra, divertendoci a vedere i combattenti rimpicciolirsi e ingrandirsi, spaccando tutto ciò che trovano sulla loro strada: insomma è un gioco che può essere "interpretato".

SPECIALISTA DEL KOPPO ANDY BOGARD

Dopo la prima avventura è tornato in Giappone per rifinire le sue micidiali tecniche.

IL DIAVOLO DEL JUDO JUBEI YAMADA

Questo campione di judo, soprannominato "Demon Yamada", si getta nella mischia solo perché alla sua non più verde età ancora si diverte a combattere! E come mena!

IL TITANO DEL TAIKWANDO KIM KAP HWAN

Convinto assertore della superiorità del Taikwando, rischia tutta la sua reputazione in questa Battaglia Reale!

"PRO" DEL MUETAI JOE HIGASHI

E' il terzo reduce di *Fatal Fury*: è imbattuto da allora e mantiene il titolo di Campione di Muetai.

"GORGEOS" NINJA MAI SHIRANUI

Figlia dell'insegnante di arti marziali di Andy, possiede un intero arsenale di tecniche ninja particolarmente micidiali.

CAMPIONE DI WRESTLING BIG BEAR

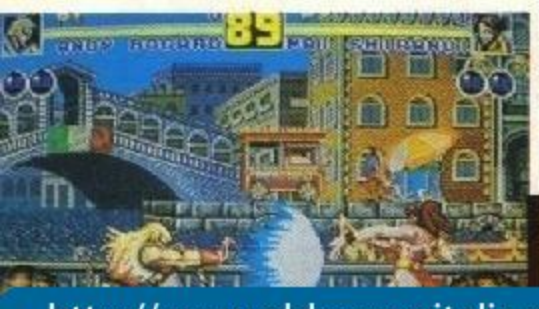
Potete immaginare dal suo nome (grosso orso) cosa vi possa succedere capitando sotto le sue grinfie, nonostante sia un wrestler "ortodosso".

MAESTRO DI ARTI MARZIALI TERRY BOGARD

Forse era il più cattivo in *Fatal Fury*, per cui gli avversari già lo conoscono di fama...

MAESTRO DI "LUMP-GIVING" CHIN SHIN ZAN

Questo tozzo cinese dal nome buffo è conosciuto in tutto il mondo per la sua particolare brutalità nei combattimenti.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

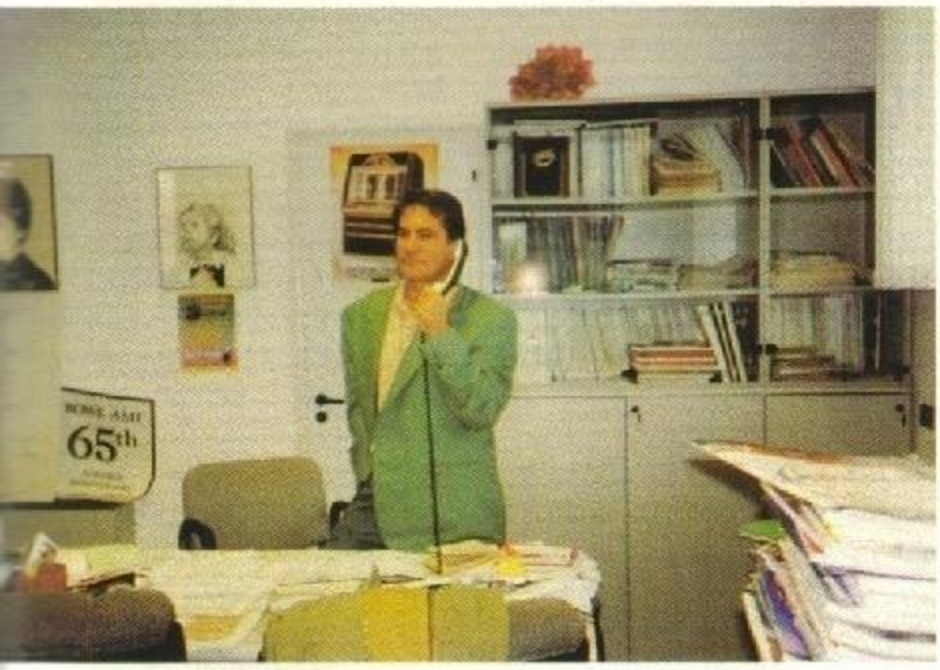
KILLED GAMES

ARCADE OPERATORS PARADE

Maurizio Miccoli

ELMAC

Sono ormai 10 anni che Tiziano Tredese si dimostra uno degli imprenditori più aperto alle novità del settore e ai rapporti con il mondo esterno: vediamo cosa bolle in pentola nei suoi laboratori segreti di Rubano, in quel di Padova.



Ricordate la foto pubblicata nell'introduzione di Killed Games del numero di gennaio 1993? Illustrava la sede centrale della Konami, uno dei colossi nel mondo dei coin-op... e probabilmente il sogno segreto di Tiziano Tredese, il punto di riferimento da imitare: come potete vedere nelle foto questo intraprendente ingegnere è già arrivato a disporre di un'elegante sede in una palazzina a due piani, interamente dedicata alla ELMAC. Tiziano non lo vuole ammettere, ma si vede che sotto la sua abituale modestia si cela anche una giustificata soddisfazione mentre mi accompagna nel canonico "giro d'ispezione": la reception, lo show-room, l'ufficio del "capo", il laboratorio, il magazzino... tutto è perfettamente organizzato e nonostante sia sabato l'azienda è in piena attività perché il lavoro non manca mai...

Sembra quasi che la crisi non sia un affare che ti riguardi a giudicare da questa splendida sede: ci voleva, non avevi più spazio in quella vecchia!
TIZIANO: Sì, là ormai era diventato quasi impossibile lavorare in condizioni umane, ma non pensare che sia tutto così facile: non puoi avere idea dei debiti che ho dovuto fare!

Vuoi dire che te li trascinerai per anni e anni e anni e anni...?
TIZIANO: Esattamente!

Passiamo dal futuro al passato: raccontaci come hai iniziato questa professione: hai lavorato sempre nel padovano?
TIZIANO: No, le mie prime esperienze le ho fatte a Milano: dapprima come ingegnere alla Siemens e poi in un paio di ditte del nostro settore. Poi feci il grande passo e decisi di mettermi in proprio: iniziai con due dipendenti, dedicandomi alla riparazione e alla modifica delle schede elettroniche di videogiochi, flipper e juke-box.

Che poi in realtà è ancora il nucleo portante della ELMAC, vero?
TIZIANO: Sì, tuttora noi offriamo un servizio di riparazione ottimizzato: il guasto viene analizzato nel più breve tempo possibile e viene stabilito immediatamente il costo della riparazione in maniera che il cliente può capire se è conveniente procedere nel lavoro o piuttosto è meglio buttare il tutto. Il tempo è denaro, per cui tutta questa procedura viene gestita tramite computer, il che permette un immediato riscontro in ogni momento.

Ma questo è un servizio che offrite solo ai vostri clienti?
TIZIANO: No, penso che siamo gli unici in Italia ad offrire un servizio di assistenza a chiunque lo desideri... basta solo che sia assicurato un minimo di affidabilità economica: i pescecani non mancano anche nel nostro settore, purtroppo!

Con il termine "assistenza" intendi dire solo la riparazione delle schede elettroniche oppure la ELMAC è in grado di offrire qualcos'altro?
TIZIANO: La nostra assistenza è molto elastica e può diventare completa: dal noleggio all'acquisto delle novità, dalla vendita dell'usato all'esportazione, tutti i problemi di questa professione trovano una soluzione o un consiglio da parte nostra.

L'esportazione: è forse questo il futuro per gli operatori del settore?
TIZIANO: Sicuramente l'apertura dei mercati dell'Est è stata una boccata d'aria salutare per il nostro settore, ma non dobbiamo esagerare con l'ottimismo e la

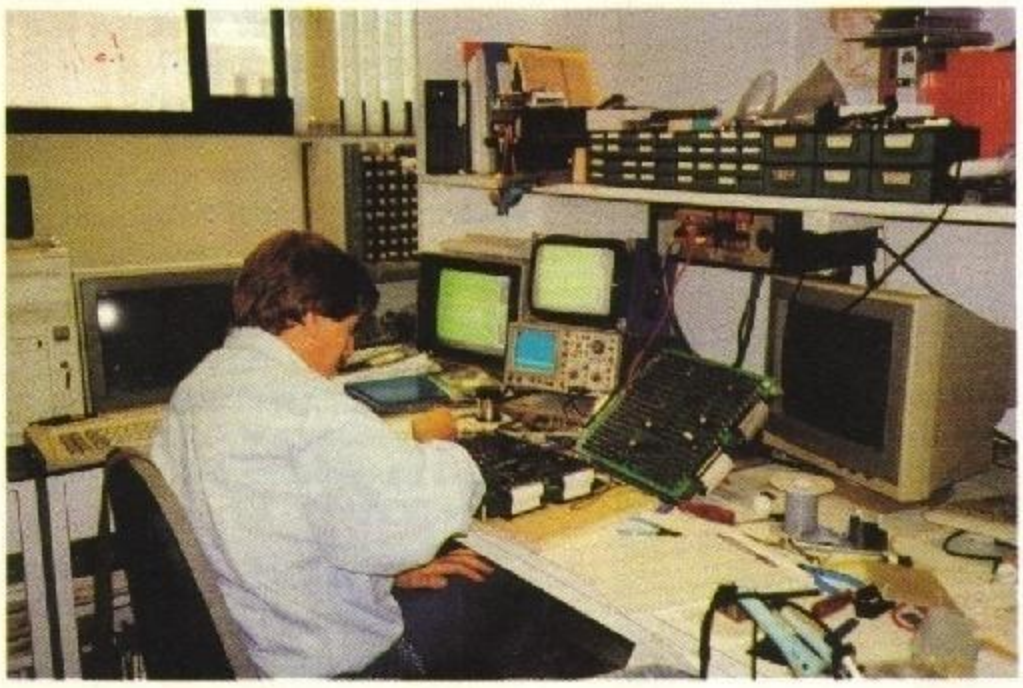
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

superficialità: se è vero che inizialmente questo mercato "vergine" è stato in grado di assorbire i giochi vecchi che non avevano più prospettive in Italia è altrettanto vero che l'Est sta facendo passi da gigante nella modernizzazione e già richiede un'elevata professionalità nel nostro settore.

Però mi sembra che tu creda molto nel futuro di questo mercato...
TIZIANO: Sono le cifre a parlare: circa il 40% del fatturato della ELMAC deriva dall'export... Per cercare di rispondere meglio alle esigenze dell'Est abbiamo addirittura aperto, in collaborazione con altre due aziende italiane, un laboratorio per la riparazione e la vendita dei nostri prodotti a Budapest. L'Ungheria infatti è uno dei paesi più ricchi dell'Est e rappresenta anche un "nodo" a cui possono fare riferimento gli operatori dei paesi limitrofi.

Vuoi dire che ormai non c'è più spazio da nessuna parte per gli operatori improvvisati?
TIZIANO: Sì, ormai la selezione è impietosa. L'apertura dei mercati dell'Est è servita per svecchiare il parco macchine nelle sale giochi italiane, ragion per cui i giocatori si stanno sempre più abituando a coin-op con mobili belli, monitor nuovi, più grandi e con una maggior risoluzione, comandi in ordine e giochi nuovi. E storcono il naso se non trovano tutto ciò nella loro sala giochi. Ma la differenza si vede anche in quello che c'è dietro quello che vede il giocatore. Noi, ad esempio, ci siamo impegnati nell'invenzione di qualcosa che risolvesse anche altri problemi, come quelli di gestione: dapprima le schede elettroniche per il controllo dei crediti, valide per tutti i giochi e per tutte le monete del mondo, poi un sistema elettronico che gestisce fino a 10 videogiochi nello stesso "prontoscheda" (il Super Dual Plug), consentendo il riutilizzo di schede obsolete, che singolarmente non offrirebbero un incasso sufficiente.



In pratica bisogna cercare di abbattere i costi e ottimizzare tutto il lavoro se si vuole rimanere a galla. Sono molti gli operatori che hanno capito che questa è la via giusta?
TIZIANO: Direi proprio di sì: i prodotti che ti ho descritto prima hanno avuto un gran successo anche all'estero, persino nel mercato inglese, che notoriamente è il più ostico del mondo!

Ho visto che ultimamente ti stai dedicando molto a un nuovo progetto: di cosa si tratta?
TIZIANO: E' la "Playcard". Si tratta di una carta di credito multifunzione: permette cioè non solo di giocare, ma anche di pagare le consumazioni, entrare nei parchi, ecc. semplicemente scalando il credito iniziale, che può essere reintegrato a piacimento dal gestore. Insomma è il futuro per le grosse catene, che siano dedicate al divertimento o no, ma può essere dimensionato anche per un utilizzo più spicciolo. E tra le altre utilità, permette un controllo immediato degli incassi.

Non ci sono problemi di manomissione?
TIZIANO: No, è praticamente impossibile manometterla perché è basata su un microchip, non su una banda magnetica.

Stiamo parlando del futuro: chissà quando questa Playcard riuscirà a superare le ostilità che normalmente generano tutte le novità. A proposito di novità che non riescono a decollare: secondo te perché la realtà virtuale non riesce a decollare come sistema di gioco? Mi pare che tu avevi contattato direttamente la W Industries per verificare se fosse possibile importarlo in Italia prima che lo facesse la R&C Elgra...
TIZIANO: Sì, avevo avuto un abboccamento perché mi sembrava una novità interessante, e il nostro settore ha un gran bisogno anche di questi eventi trascinanti. Purtroppo gli inglesi non hanno capito che il nostro paese offre un mercato particolare, per cui bisogna trovare un accordo sui costi. Questo non c'è stato e il risultato è che la realtà virtuale attualmente non ha mercato nel nostro paese nel settore dei videogiochi. Inoltre i gestori italiani non possono permettersi di mantenere una persona solo per gestire il Virtuality..

Sono gli stessi problemi che hanno fatto fallire il Photon, la battaglia con le pistole al laser: anche lì c'era un casco ipersensibile e un'alta incidenza sui costi da parte di gestione e manutenzione...
TIZIANO: Purtroppo questa

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mi pare la situazione attuale.

Cosa pensi del futuro dei coin-op?
TIZIANO: Il settore del divertimento automatico si sta sempre più allontanando dal mondo dei video puro e semplice: il motivo è che risulta sempre meno remunerativo. Stiamo cercando di far capire alle case costruttrici che se vogliamo salvare questo settore, se vogliamo risolvere il problema delle copie, devono venirci incontro, ad esempio, fornendoci dei "kit" da assemblare in Italia, invece delle schede elettroniche finite. Questo permetterebbe di abbassare i costi dei coin-op originali anche perché ci sarebbe meno tasse di sdoganamento.

Sono sicuro che finché ci saranno in circolazione persone come te il nostro settore non morirà. Si vede l'entusiasmo che metti nel tuo lavoro e in fin dei conti sei riuscito a fare l'Ingegnere in maniera più divertente di quella intesa tradizionalmente. Pensa a me che non sono nemmeno riuscito a diventare Ingegnere!
TIZIANO: Devo ammettere di essere stato più fortunato di tanti altri, ma non credere che non ci siano i momenti di sconforto, quando ti rendi conto che il fattore commerciale è quello che purtroppo prevale quando si vuole ideare qualcosa di nuovo!
Con questa considerazione

vagamente amarognola si chiude questa missione. L'importante è dare tutto quello che possiamo e molto spesso sono proprio le difficoltà che ci fanno superare i nostri limiti.

In fondo è il piccolo insegnamento che ci danno anche i videogiochi, quando li affrontiamo con gioia, grinta e voglia di superarci, non con rabbia!
Buon divertimento a tutti.

MUSICFAX

Il nuovo servizio teletext di **VIDEO-MUSIC** con centinaia di pagine di informazione su: concerti, programmi TV, classifiche, novità discografiche, oroscopi, viaggi, fanzine, ecc.

E in collaborazione con **AMIGA-MAGAZINE** una rubrica tutta dedicata alle ultimissime informazioni per chi usa Amiga per fare musica, grafica, animazione, desk top video.

PER RICEVERE **"MUSICFAX"** E **"TELEVIDEO"** CON AMIGA E POTERNE REGISTRARE O STAMPARE LE PAGINE, RICHIEDETECI LO SPECIALE ADATTATORE. TELEFONO 051-247536

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO ®

MILANO Vendita telefonica, consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.

MILANO negozio via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

ROMA negozio via Degli Scipioni 109-111,Metro Ottaviano.

PERGIOCO
catalogo videogames completo gratuito 12 pagine

Videogames
da sempre solo gli originali

tutti i videogames Amiga PC nella cabina di pilotaggio

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

titolo	tra	ami	pc	disk	scheda
A.G.E.	SI	59,9	59,90	*$	V
A320 AIRBUS	SI	99,9	99,90	$	V
ACES OF THE PACIFIC		....	99,90	$	V
AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI	....	79,90	$	CEV
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES		....	129,90	$	V
ARMOUR GEDDON		....	79,90	$	EV
B17 FLYING FORTRESS		....	99,90	$	V
BATTLE OF BRITAIN		69,9	....		
CAR AND DRIVER	SI	....	89,90	$	V
EPIC	SI	69,9	79,90	$	V
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0		....	89,90	$	V
FALCON 3.0		....	109,90	$	V
FALCON 3.0 FIGHTING TIGER		....	69,90	$	V
FORMULA 1 3D	ITA	49,9	....		
GRAND PRIX		79,9	109,90	$	V
GUNSHIP 2000	SI	....	89,90	$	V
GUNSHIP 2000 SCENARIO		....	69,90	$	V
HARRIER JUMP JET		....	109,90	$	V
JET + JAPAN Scenary Disk		....	20	-	HCE
JETFIGHTER II MISSION DISK		....	69,90	+	CEV
MANTIS XF5700 Experim. Fighter		....	129,90	$	V
NOVA 9		89,9	....		
RED BARON		....	99,90	$	V
RED BARON MISSION BUILDER		....	79,90	$	V
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	ITA	....	99,90	+	EV
SHUTTLE		99,9	99,90	$	CEV
STUNT ISLAND		....	129,90	$	V
TRACON II		69,9	....		
compilation					
AIR COMMANDER (6 giochi)	SI	....	89,90	$	

tutti i videogames Amiga PC Strategici

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

titolo	tra	ami	pc	disk	scheda
di guerra					
A LINE IN THE SAND		....	99,90	$	EV
ATAC Secret War Against Drugs		....	99,90	$	V
BATTLESCAPES (compilation)	SI	....	49,90	+	
BIRDS OF PREY	SI	69,9	109,90	$	CEV
CAMPAIGN	ITA	79,9	89,90	$	EV
CARRIER COMMAND		....	24,90	$	
CARRIER STRIKE		....	79,90	$	EV
CARRIERS AT WAR		....	99,90	$	EV
CONFLICT: KOREA		79,9	....		
CONFLICT: MIDDLE EAST		42,9	....		
FIGHTER COMMAND	SI	....	59,90	$	EV
GETTYSBURG	SI	....	49,90	+	
GREAT NAPOLEONIC BATTLES	ITA	49,9	59,90	$	EV
GREAT NAVAL BATTLES		....	99,90	$	V
GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS		....	59,90	$	V
HARPOON Nuova Edizione	SI	79,9	89,90	$	CE
HARPOON Designers' Series		....	69,90	$	EV
HARPOON Persian Gulf BS4	SI	49,9	49,90$*	+	CEV
HARPOON Scenario Editor	SI	49,9	49,90	$*	CE
HARPOON The MED Conflict BS3	SI	49,9	49,90	+	CE
L'EMPEREUR NAPOLEON 1		....	79,90	+	CE
NO GREATER GLORY		79,9	....		
PANZER BATTLES		79,9	79,90	*	HCEV
RAMPART	SI	49,9	69,90	$	EV
SAMURAI The Way of the Warrior	SI	....	59,90	$	EV
STEEL EMPIRE	ITA	69,9	89,90	$	V
STRIKE FLEET	SI	59,9	....		
THE FINAL CONFLICT	SI	....	49,90	$	CEV
THE SPOILS OF WAR		....	69,90	$	EV
V FOR VICTORY		....	109,90	$	VS
V FOR VICTORY II		....	109,90	$	V
VIKINGS Fields of Conquest	SI	49,9	....		
WHITE DEATH		....	59,90	+	
ecologia					
SIM LIFE		....	99,90	$	V
economia					
A-TRAIN	SI	....	99,90	$	HEV
AIR BUCKS	SI	....	69,90	$	EV
MERCHANT COLONY	SI	....	59,90	$	CEV
entomologia					
SIM ANT	ITA	89,9	89,90	+	EV
fantascienza					
AIR SUPPORT	SI	69,9	....		
BATTLE ISLE	SI	....	79,90	$	EV
DOMINIUM	SI	99,9	109,90	$	V
HARD NOVA	SI	49,9	....		
MILLENNIUM Return to Earth		....	79,90	$	EV
WING COMM.II Spec.Operations 1		....	49,90	$	EV
WING COMM.II Spec.Operations 2		....	49,90	$	EV
WING COMM.II Speech Acces.Pack		....	49,90	$	EV
WING COMMANDER		79,9	....		
WING COMMANDER II		....	89,90	$	EV
fantasy					
SIEGE		....	89,90	$	V
WARRIORS OF RELEYNE	SI	49,9	....		
globalità					
BUSHBUCK	ITA	....	89,90	$	HCEV
GLOBAL EFFECT	SI	69,9	89,90	$	V
MEGA LO MANIA		69,9	....		
SIM CITY/POPULOUS (compilation)		69,9	89,90	$	
POPULOUS 2	ITA	79,9	99,90	$	V
POPULOUS 2 CHALLENGE	SI	45	....		
POPULOUS WORLD EDITOR	SI	49,9	....		
POWERMONGER	SI	....	89,90	$	EV
SIM CITY FUTURE CITIES		33	....		
SIM EARTH	SI	89,9	89,90	$	HEV
THE PROMISED LANDS esp.POPULOUS		21	....		
UTOPIA Creation of a Nation	SI	....	69,90	$	EV
politica					
CRISIS IN THE KREMLIN		....	99,90	$	EV
storici					
CASTLES	SI	69,9	69,90	$	CEV
CASTLES DATA DISK	SI	....	49,90	$	CEV
CASTLES II		....	89,90	$	CEV
CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59,9	....		
CIVILIZATION	SI	89,9	99,90	$	EV

D&D 2nd ed. 33900
giochi di ruolo
catalogo completo gratuito 8 pagine

giochi da tavolo con miniature
catalogo completo gratuito 8 pagine

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE HIGHSCORES

I "LOTTATORI DELLA STRADA" SEMPRE PIU' PERFETTI

Ehm... sarà una mia impressione, ma mi pare che la situazione stia un tantino degenerando! D'accordo, mi pare naturale che comincino a floccare i punteggi "ALL PERFECT" a SF2 e SF2CE, ma certi punteggi mi sembrano un tantino esagerati! Per tutti citerò Claudio Pieretti di Roma che assicura ("potessi morire all'istante") di aver ottenuto a SF2CE: 9.811.000 con Dhalsim, 9.230.000 con Guile, 8.110.000 con Vega, 1.220.000 con Ken e 1.010.000 con Zanglef... se ci spiegassi come hai ottenuto questi punteggi potremmo forse credere che siano veri. Ripeto, forse. Per quanto riguarda altri punteggi, come quelli di Danilo Posanzini e Denis Belfiori, potrei ipotizzare che siano stati ottenuti con un livello di difficoltà piuttosto basso. Comunque sono impaziente di ricevere record su quei giochi che dovrebbero essere i successori di SF2: Mortal Combat e Art of Fighting. O sarà Fatal Fury 2? Be', mollate il joystick per un momento, impugnate la penna e muovetevi a mandare i vostri record a:
ARCADE HIGHSCORES
CVG - Gruppo Editoriale JACKSON
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

STREET FIGHTER II

(BLANKA)
1.493.100 (ALL PERFECT) Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.327.300 Antonio Teresano (ZAC) Boario Terme (BS);
1.321.100 Denis Bortuzzo (DIO), Spilimbergo (PN);
1.293.700 Mauro Piermartini (), Vignanello (VT)
1.292.800 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.287.800 Alessandro Vitali (DIO), Roma;
1.261.300 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria

(CHUN LI)
1.414.700 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.383.200 Daniele Cavazza (RAX), Bologna;
1.302.900 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria;
1.115.600 Antonio Paone (TIG), Lanciano (CH)

(DHALSIM)
1.377.000 (ALL PERFECT) Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (LE);
1.330.800 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.201.200 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(GUILE)
1.425.400 (ALL PERFECT) Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (LE);
1.396.200 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria;
1.391.900 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.280.700 Claudio Quaranta (USA), Grottaglie (TA)

(HONDA)
1.521.200 (ALL PERFECT) Denis Belfiori (CPS), Torino;
1.403.700 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.266.800 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria;
1.260.000 Sergio Tellini (ASW), Firenze

(KEN)
1.495.000 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.479.200 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.372.700 (ALL PERFECT) Denis Belfiori (DEN), Torino;
1.363.800 Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (LE);
1.355.900 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria;
1.172.900 Matteo Zelli (ZAT), Roma

(RYU)
1.480.000 Danilo Posanzini (), Ancona;
1.456.900 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.363.800 Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (LE);
1.330.400 Mauro Piermartini (), Vignanello (VT)

(ZANGIEF)
1.529.700 (ALL PERFECT) Denis Belfiori (CPS), Torino;
1.305.200 (ALL PERFECT) Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (LE);
1.128.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.093.700 Antonio Landa (RIP), Udine

SF2CE

(BALROG)
905.100 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(BISON)
1.413.700 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.410.900 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.299.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
935.400 Marco Peschiera (MAC), Casalmaggiore (CR)

(BLANKA)
1.572.300 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.192.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(CHUN LI)
1.344.600 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(DHALSIM)
1.412.800 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.183.400 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(GUILE)
1.251.700 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(HONDA)
1.378.800 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(KEN)
1.567.700 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.295.400 Fabrizio Bini (FAB), Roma;
1.279.300 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.259.400 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.030.000 Massimiliano Cavaliere (DUX), Treviso

(RYU)
1.569.200 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.297.000 Michele Montanari (MIK), Guastalla (RE);
1.293.500 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.231.800 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.110.800 Paolo Giorgi (POL), Pavia

(SAGAT)
1.603.200 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.207.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(VEGA)
1.361.200 Sergio Tellini (ASW), Firenze;
1.195.400 Andrea Giampieri (ZAK), Sirolo (AN);
1.170.200 Sabrina Tavazza (SAB), Pavia;
1.150.000 Marco Peschiera (MAC), Casalmaggiore (CR);
1.070.000 Fabrizio Filippi (), Ostia Lido (RM)
1.012.600 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
963.400 Giuseppe Conti (GGG), Livorno;
920.900 Nicola Cursio (DRU), Vasto (CH);
912.800 Simone Valerio (NSP), Riva presso Chieri (TO)

(ZANGIEF)
1.583.400 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.416.800 Antonio Landa (RIP), Udine;
1.003.800 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(INDEFINITO)
1.241.700 Davide Piombo (DPS), Adria (RO)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

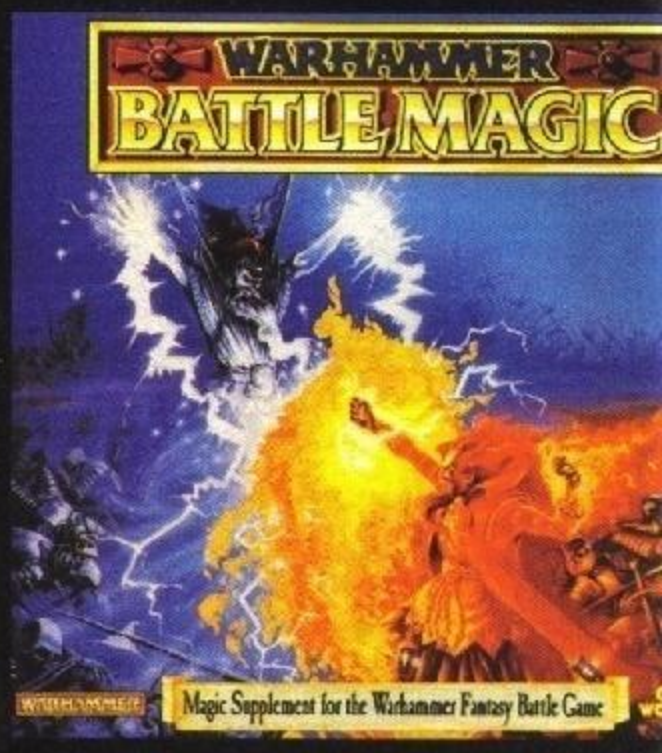
BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ

DI MASSIMO TORRIANI

WARHAMMER BATTLE MAGIC

WARGAME TRIDIMENSIONALE FANTASY



"Mitocondrio sollevò il libro soddisfatto.
Sii!! Questa è la chiave della vittoria! - esclamò.
Per un istante Gorko, il suo folletto, parve interessarsi all'improvviso cambiamento di umore del suo padrone.
Giorni e giorni di studi su antiche pergamene lo avevano messo di malumore. Notti insonni passate a consumarsi gli occhi a lume di candela in quel sotterraneo buio e maleodorante per prerararsi all'imminente battaglia.
Gli otto lord dei collegi magici ben poco potevano contro la terribile magia di Tanis. Con un solo incantesimo, infatti era in grado di ridurre in cenere le macchine da guerra dell'amato imperatore KARL e, privato di questo vantaggio, le sue truppe sarebbero presto cadute sotto le frecce dei terribili archi elfici.
Ma lui, un umile combattente reduce da molte avventure, aveva trovato la chiave per evitare la catrastofe.
Certo la strada che aveva deciso di seguire non era priva di rischi e non garantiva il successo, ma certamente era quanto di meglio si potesse tramare alle spalle dell'odiatissimo mago elfo. Con passi sicuri attraversò la stanza e varcò la soglia di pietra.
La nera corona illuminava della sua luce malevola le spoglie pareti. L'altare benedetto su cui era stata riposta sembrava ben poca cosa in confronto al potere immenso di quell'oggetto. Un tempo appartenuta a LORD NAGASH, ora era custodita dal suo ordine religioso per potersene servire in momenti come questi. Basta indossarla - pensò.
Un brivido serpeggiò nelle sue viscere quando le sue mani la stinsero, poi con un gesto deciso se la pose sul capo. Immediatamente danzarono nella sua mente immagini di morte e di distruzione. Il potere perverso cercò di corrompere la sua anima, ma il guerriero mentalmente recitò la litania che da giorni preparava e le visioni cessarono. Le formule che per giorni aveva studiato ora erano chiare. Concentrò la sua mente sull'incantesimo che avrebbe risolto i suoi problemi e, con un profondo sospiro, lasciò la nicchia. Domani ci sarebbe stata battaglia e lui era pronto"

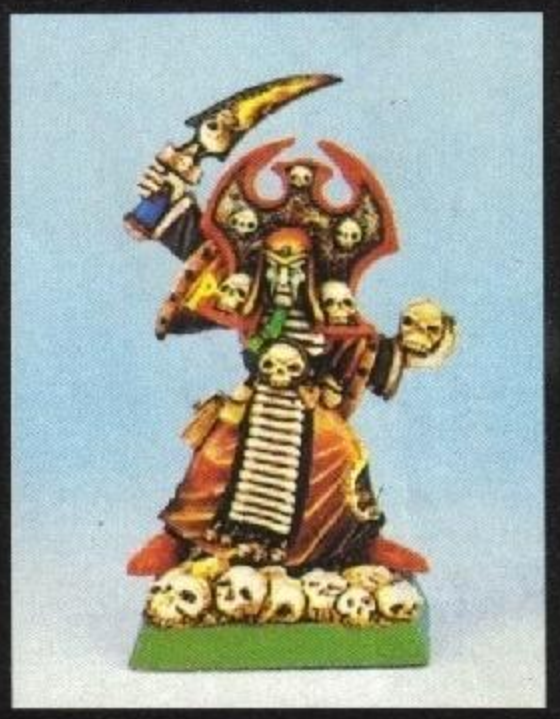
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

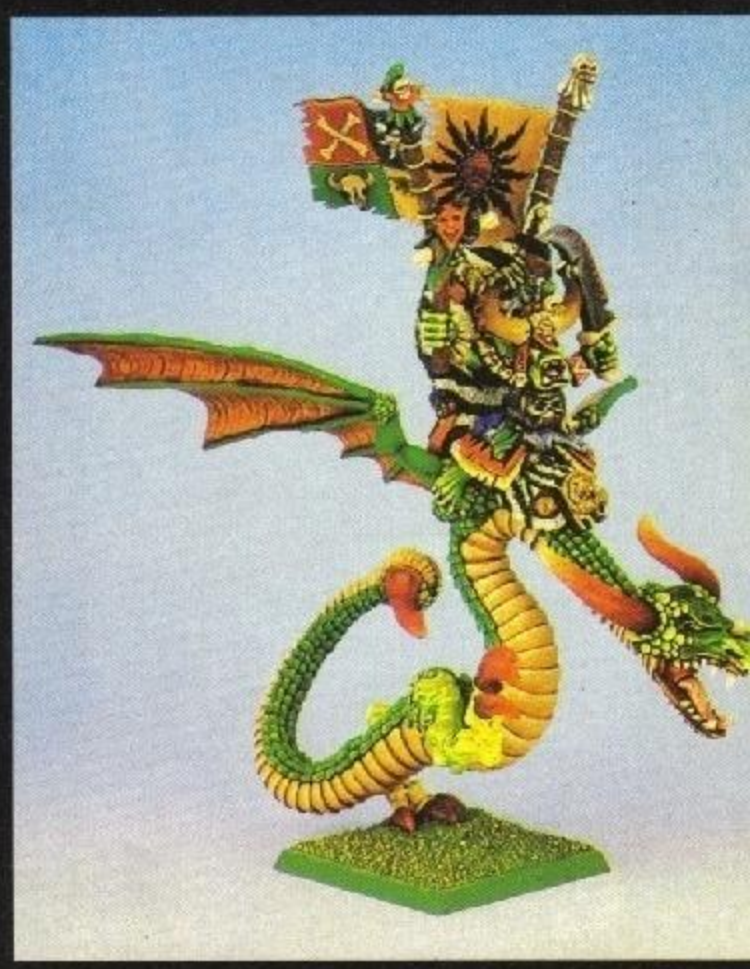
http://www.oldgamesitalia.net/

Tratto dal romanzo "COME BUSCARLE DI SANTA RAGIONE" di DON PIO LE PRENDANCHIO (noto cronista francese delle guerre SANTISSIME)

Ad appena quattro mesi dall'uscita di questa ennesima versione di WARHAMMER (la quarta) la nota casa GAMES WORKSHOP si riafferma come la migliore nel campo dei giochi tridimensionali. Astro sfavillante nel firmamento delle case produttrici di miniature, si può permettere di essere addirittura copiata dalla GRENADIER, che nonostante vanti un passato molto illustre accusa i colpi di questa RAMPANTE concorrente, tanto da costringerla a produrre un gioco in scatola molto simile a WARHAMMER:FANTASY WARRIOR.
Polemiche a parte, WARHAMMER FANTASY BATTLE è universalmente riconosciuto come il regolamento più venduto per miniature fantasy. Il successo si può attribuire principalmente a tre motivi:
1) mai prima si era prodotto un background così ampio come quello proposto per un gioco tridimensionale. Da notare per i più esigenti come il tutto sia stato abilmente tratto da un periodo storico reale: il Rinascimento.
2) ogni miniatura prodotta viene abilmente integrata con il sistema di gioco, permettendo una caratterizzazione estrema dei personaggi.
3) i "signori" della GAMES WORKSHOP sanno esattamente calibrare realismo, giocabilità e divertimento in ogni loro prodotto.

A proposito, adesso vi starete chiedendo perché sto recensendo ancora questo prodotto??!! Ma è chiaro!! Perché stanno cominciando ad uscire tutte le espansioni!
PRIMA di tutto dovete acquistare il "BATTLE MAGIC", indispensabile per poter inserire in maniera corretta la magia nelle vostre battaglie, e prima di venirmi a dire che non ne vale la pena andate a dargli un'occhiata.
Penso che sia il supplemento più ricco mai prodotto!!! Oltre 100 oggetti magici, tutte le magie degli otto collegi, la High degli elfi, quella Waaagh per gli orchi e.... beh insomma tutto, proprio TUTTOOOOO!!!!!!!!!
Dulcis in fundo, vi comunico che stanno uscendo a raffica gli ARMY LIST, ovvero gli organici degli eserciti con tutti i dettagli. EH GIA', furbetti che comperavate solo quello che vi faceva comodo adesso dovete stare attenti! Il primo modulo dedicato è stato quello degli IMPERIALI, ma gli altri "generali" possono stare tranquilli, uscirà anche il loro, con tanto di personaggi e macchine da guerra descritte in dettaglio. Pertanto, non mi resta che augurarvi BUON DIVERTIMENTO.

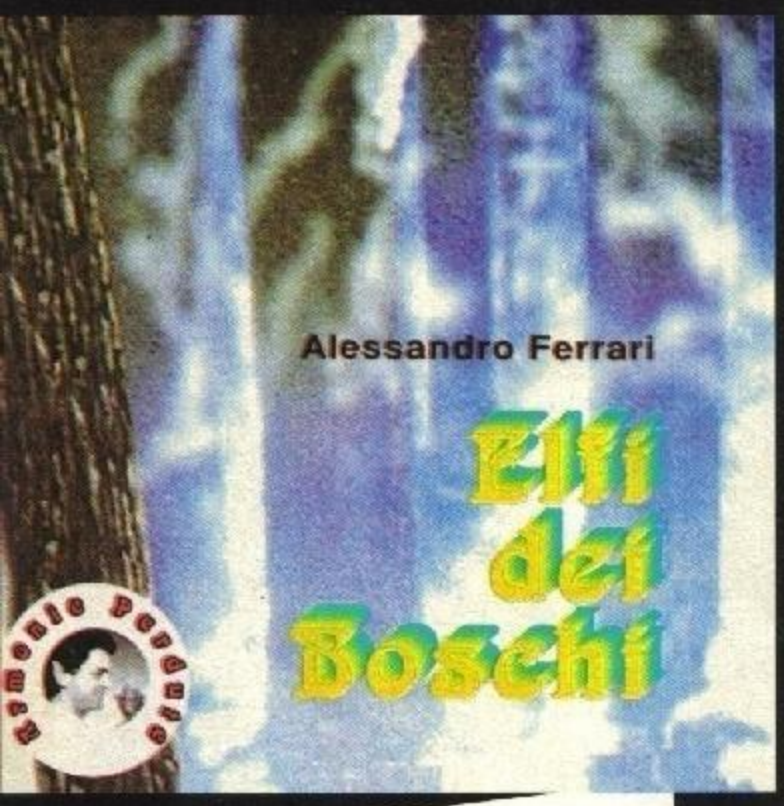




http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

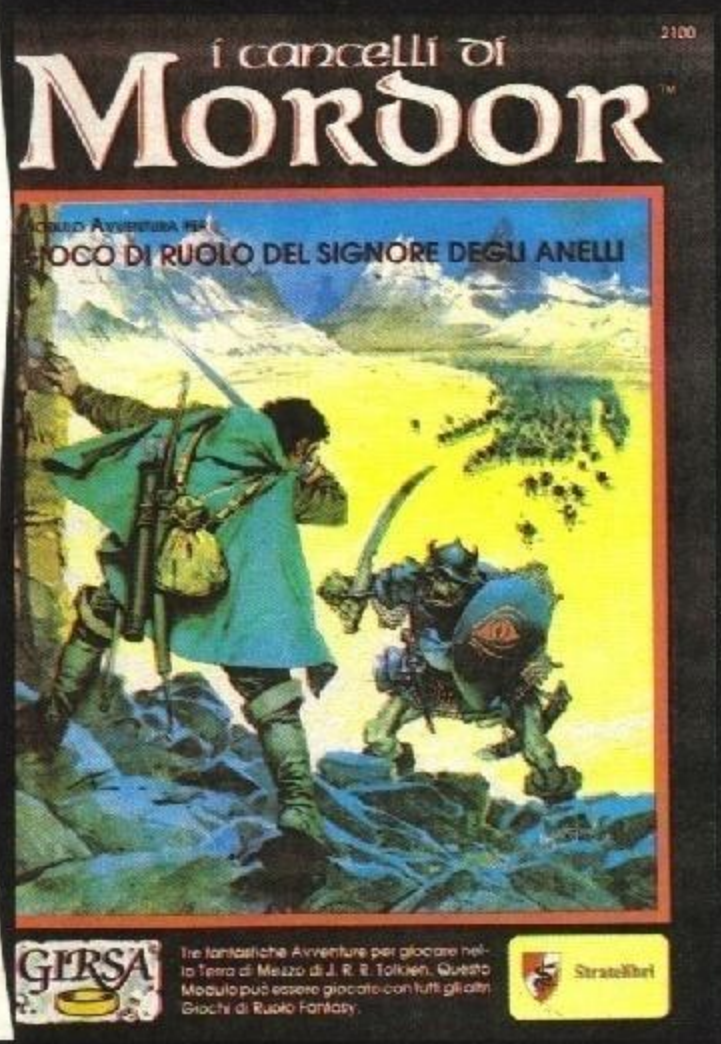
IL SIGNORE DEGLI ANELLI,
OVVERO CRONOLOGIA DI TUTTO CIO' CHE E' USCITO IN ITALIA

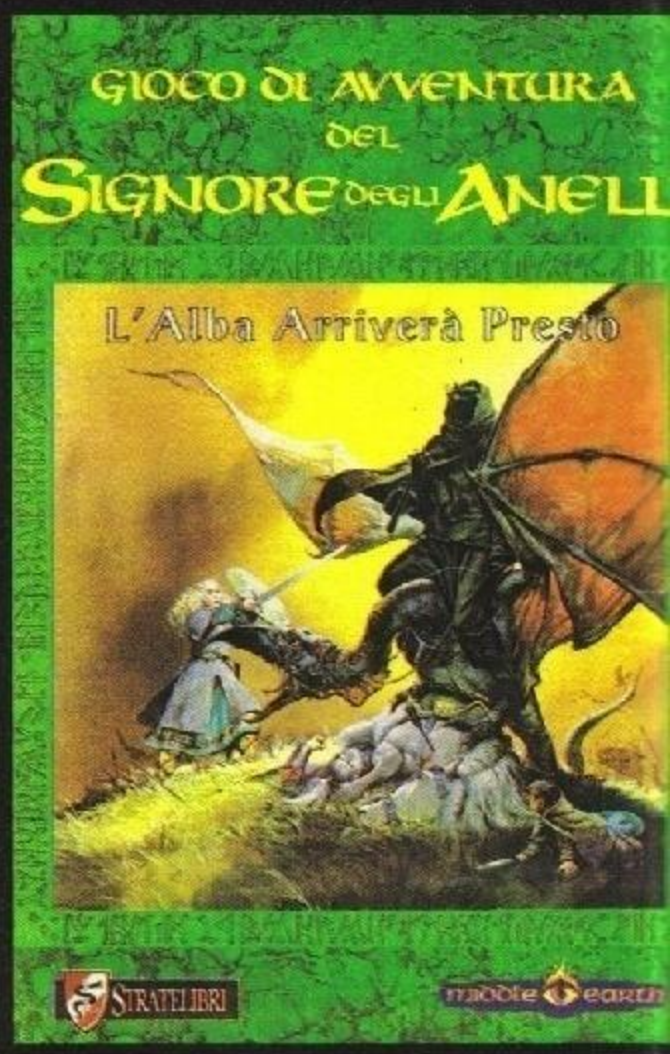


"Dol Amroth brillava nella notte. Le taverne illuminate, il chiasso nelle strade fino a tarda notte ne facevano una delle città più invitanti della terra di mezzo. Eppure qualcuno, questa notte, avrebbe rimpianto le aride steppe e i freddi ghiacciai. Qualcuno stanotte sarebbe stato baciato dalla nuda lama di un coltello, e un nuovo sorriso scarlatto si sarebbe aperto nella gola. Notte di sangue. Notte per la confraternita delle ombre.
Nati per uccidere, avevano elevato l'arte dell'omicidio ai massimi livelli. Dietro lunghi mantelli neri celavano armi terribili, silenziosi come i felini, rapidi come un sospiro rappresentavano una minaccia per chiunque avesse la malaugurata sorte di essere sul loro cammino. Qualcuno dice che possono assumere addirittura l'essenza delle ombre diventando impalpabili, altri li credono capaci di uccidere anche solo sfiorando la vittima grazie a veleni potentissimi. Questi sono i miei nemici. Questi sono i colpevoli della morte di Otrebor e, Dio mi perdoni, pagheranno per questo. Non esiste uomo o dio o demone che possa celarsi alla mia ira. Io MAGNUS sono il solo degno di carpire la vita dei miei nemici. Prima che loro nascessero avevo già legato la mia anima ad un demone, ed ora, destinato a vivere in eterno, mi godo il terrore negli occhi delle mie vittime quando il loro momento giunge. Questa notte di luna piena compirò la mia vendetta. Aspetterò che gli effetti salutari del plenilunio abbiano compiuto la metamorfosi ed agirò. Per te OTREBOR unico amico di questa mia vita travagliata.

Tratto da "Un lupo mannaro cagliaritano a Dol Amroth "scritto da LONE WOLF

Allora come và laggiù nella terra

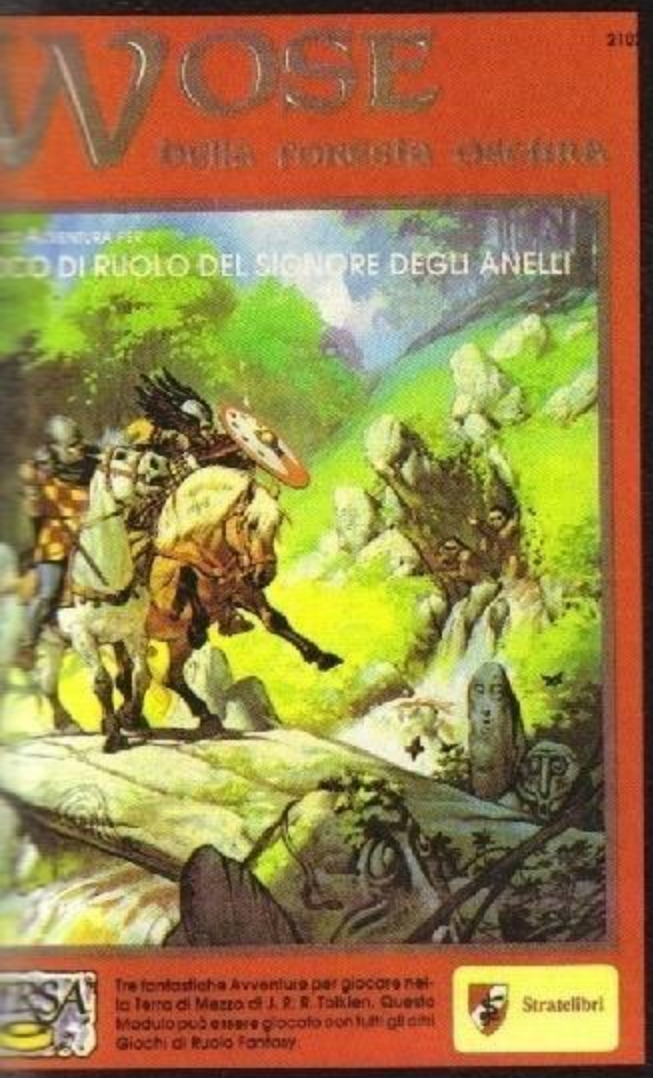




di mezzo? Male? BEH, è normale. Non ci sono più gli eroi di una volta. QUINDI COSA ASPETTATE?! E' IL VOSTRO MOMENTO. Non vale neppure la scusa che non sapete l'inglese! Il tutto è rigorosamente tradotto ed esiste così tanto materiale che è giunto il momento di mettere un po' di ordine. Dato per scontato che conosciate a memoria "Il signore degli anelli", che abbiate aiutato Bilbo in un paio di occasioni e che per una notte a LORIEN rinuncereste persino alla DOMENICA SPORTIVA, procediamo con ordine.
Anzitutto suddividiamo il materiale in due categorie. Esistono infatti due giochi di ruolo dedicati a questa ambientazione,chiamati in gergo GIRSA e GASA.
NO, non mi sono rimbambito, certo in inglese MERP suonava un po' meglio, ma noi non siamo orchetti e guardiamo alla qualità. In quanto a qualità infatti i nostri prodotti sono molto più belli, meglio illustrati e rifiniti....A proposito, guarda Parente che mi devi una pizza! Scherzi a parte il "sig.PARENTE" che segue tutta la parte grafica STRATELIBRI sta sfornando un prodotto migliore

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



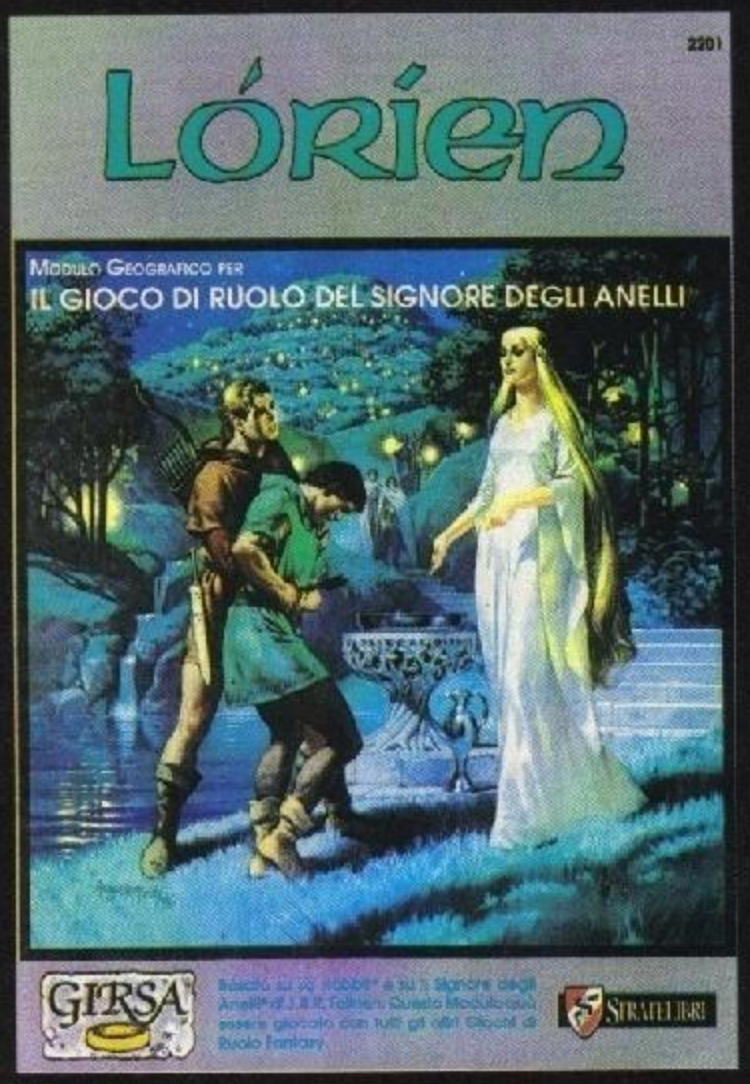
dell'altro scoprendo veri talenti!!! Cosa stavo dicendo?
Ah già, la suddivisione. GASA è un prodotto per muovere i primi passi nell'universo del gioco di ruolo, e segue i neo-master passo passo con consigli, suggerimenti e piccoli aiuti. Questa serie al momento comprende due volumi, di cui il primo è un'introduzione agli elementi narrativi, mentre il secondo è un vero e propio scenario. Consigliatissimo ai più giovani, è un'ottima alternativa a "DUNGEONS AND DRAGONS". Per GIRSA invece è tutta un'altra storia. Qui il realismo viene tenuto in alta considerazione, e pur avendo un'ambientazione fantasy, le situazioni che si creano sono estremamente credibili. Dimenticatevi quindi personaggi dalle ferite infinite che non temono i goblin perché " tanto non possono farmi niente!". Ciò premesso, passiamo in selezione il materiale.
Anzitutto il "manuale base", giunto oramai alla sua seconda edizione, è stato da tutti elogiato come uno dei migliori prodotti italiani, e considerato che a dirlo è anche un noto concorrente...!

Questo dice tutto! Lo schermo del master completa la dotazione di cui non potete assolutamente fare a meno. Passiamo ai moduli. QUI la gamma di scelta è molto più ampia e si spazia su e giù per la mitica terra creata da Tolkien. Potrete cercare gli "ASSASSINI A DOL AMROTH", attraversare i "CANCELLI DI MORDOR", scoprire i "WOSE DELLA FORESTA OSCURA", oppure cercare "AVVENTURA A BOSCO ATRO", entrare nei "GOBLIN GATE" ed infine per rilassarvi andate a "LORIEN" o "BREA". BEH DIREI CHE AVETE QUALCOSA DA FARE!!? o no !!?

PRIMA di chiudere, comunque vorrei dare un suggerimento a tutti. In ogni gioco di ruolo che si rispetti vi viene sempre suggerito di utilizzare le miniature e altri accessori per meglio ricreare le situazioni di gioco, beh, io vi suggerisco di utilizzare anche la musica. Non una musica qualsiasi, ma quella che meglio si adatta al gioco in questione. Posso consigliarvi,quindi, senza ombra di dubbio "ELFI DEI BOSCHI" un disco di ALESSANDRO FERRARI ispirato alle opere di Tolkien è certamente quanto di più adatto per le vostre serate. Se non riuscite a trovarlo telefonate allo 02/48201573.

...e detto ciò raccolse il suo bastone nodoso e il cappello dalle larghe falde mentre con lo sguardo scrutava il mattino oramai prossimo e, varcando la soglia di casa ne inspirava la fredda brezza...

SI RINGAZIANO "PER GIOCO" E "STRATELIBRI" PER IL MATERIALE MESSO CORTESEMENTE A DISPOSIZIONE



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER + VIDEOGIOCHI

CVG

HOTLINE

tutti i mercoledì
dalle 15.00 alle 17.00
tel. 02/66034295

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I MAGNIFICI MARPES

JOYSTICK

GLI PAD

...noi giochiamo, voi giocherete... essi guarderanno.
Eh sì, è da tempo che i campioni del US Team usano i nostri joystick
anche voi li userete, ai vostri amici non resterà che guardare le vostre evoluzioni ottenute grazie a "I MAGNIFICI MARPES"
... a proposito, BUON DIVERTIMENTO!

MARPES®

TORE UFFICIALE DEI
ITORI DI SUCCESSO

Distribuzione Esclusiva:

MARPES® *Europe* spa

Via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco (Na)
T.l. 081 - 88 21 044 plex - Fax 081 - 8829 113 G4 - International Phone +39 0188 01 670

MARPES, NINTENDO, SEGA, ATA
e tutti gli altri marchi citati sono mar

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEI MIGLIORI NEGOZI DI GIOCATTOLI E DI VIDEOGAMES!

METTI IL TURBO!

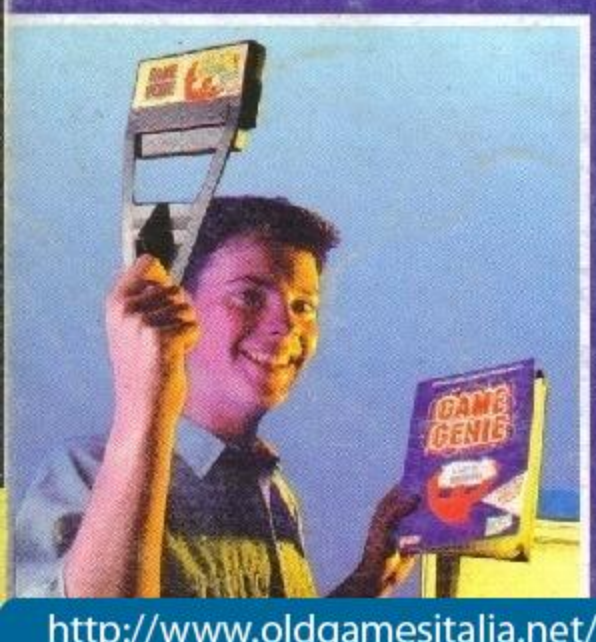
GAME GENIE

- ENERGIA ILLIMITATA
- VITE INFINITE
- ARMI A VOLONTÀ
- LIBERA SCELTA DEL LIVELLO DI GIOCO

- PIÙ VELOCITÀ
- COLPI PIÙ FORTI
- SALTI PIÙ ALTI
- INCLUDE IL MANUALE DEI CODICI

IL GENIO DEI VIDEOGAMES

GAME GENIE™ E' IL FANTASTICO STRUMENTO ELETTRONICO PER:
• AMPLIARE LE POSSIBILITA' DI GIOCO CON LA MASSIMA FACILITA'
• MOLTIPLICARE LA TUA POTENZA SUI PIU' FAMOSI VIDEOGAMES NINTENDO*®

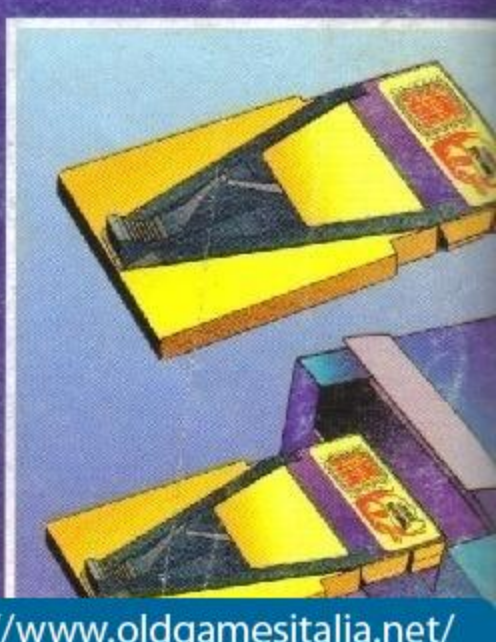


*GAME GENIE™ è un prodotto Lewis Galoob Toys Inc. e NON è fabbricato, distribuito o approvato dalla Nintendo® o dai suoi distributori.

GAME GENIE™ si applica direttamente sulla cartuccia che va inserita nella consolle. I codici dei videogiochi riportati nel libro dei codici appaiono sullo schermo... da questo momento sei tu il padrone del gioco!

GAME GENIE™ E' ESCLUSIVAMENTE DESTINATO ALL'USO PERSONALE IN AMBITO PRIVATO.

KIDS ELECTRONIC



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/